AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 53 - www.hobbypress.es/MICROMANIA

INCLUYE CD-ROM

MicroManía

Sólo para adictos

AHORA CON MÁS INFORMACIÓN Y NUEVO DISEÑO

650 PTAS/3,91€

PATAS ARRIBA

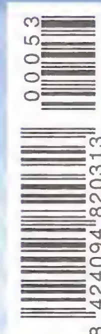
Descubre cómo llegar al final de

Resident Evil 2 y Baldur's Gate

REPORTAJE

PlayStation 2

La respuesta de Sony





MEGAJUEGO

Lands of Lore III

Nuevas andanzas en Gladstone

AVANCE ESPECIAL

Age of Empires II

Microsoft en pie de guerra

STAR WARS. EPISODIO 1: RACER

LucasArts calienta motores

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XV - TERCERA ÉPOCA - Número 53 - Junio 1999

650 PTAS/3,91€

sumario

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Filmación
Constantino Fernández, Enrique García
Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García,
Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez,
Juan Antonio Pascual, Santiago Erice,
Rafael Rueda, Ventura y Nieto
Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón,
Cristina Plata, Sol Tomás,
Juan José Vázquez, Carmen Sánchez

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Karsten Otto
Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Tito Klein
Director Editorial
Domingo Gómez
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCIA: **Rafael Marin Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lucar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/42
Distribucion **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Circulación controlada por



editorial

Micromanía al día

Bienvenidos, un mes más, a Micromanía. El fenómeno «Star Wars» pronto va a convertirse en protagonista de una auténtica fiebre. Todos lo sabemos desde hace meses, sólo que a los incondicionales de los videojuegos no nos ha pillado por sorpresa, porque nunca nos alejamos lo suficiente de su influjo. Llevamos años arropados por "la fuerza", disfrutando de los juegos basados en la primera trilogía y viviendo episodios inolvidables. Ahora llega el momento de valorar las nuevas producciones y de presentaros nuestras primeras impresiones, de las versiones en castellano, de los juegos basados en el Episodio 1. «Racer» y «La Amenaza Fantasma» pronto en nuestras pantallas.

Pero no sólo de «Star Wars» vivimos los aficionados a los videojuegos, también hay otros muchos temas que nos interesan, como la próxima generación de consolas, y en concreto el nuevo proyecto de Sony –PlayStation 2–, sobre el que hemos preparado un amplio reportaje. Compañías como Bullfrog, con su «Theme Park World» o «Dungeon Keeper II», y Microsoft, con «Age of Empires II», tienen también un hueco en estas páginas en sendos avances especiales para que comprobéis lo que prometen. En este número, donde el cine reclama su protagonismo, no hemos querido tampoco pasar por alto un estreno como «The Matrix», una película que se ha convertido en la excusa para hablar de las nuevas tecnologías de Realidad Virtual.

Y, como siempre, las secciones habituales que, cada mes, atraen a más y más adictos a Micromanía. Prueba de ello son el Megajuego del mes, «Lands of Lore III», los Patas Arriba, este mes con representantes tan importantes como «Resident Evil 2» y «Baldur's Gate», o como nuestra Escuela de Pilotos, con una mirada a fondo de «Apache Havoc», sin olvidarnos, por supuesto, de esas otras que hacen de esta revista un lugar "sólo para adictos", como los Puntos de Mira, las Previews, Zona Arcade, Zona On Line... Sólo nos queda emplazaros hasta el mes que viene, en una nueva cita con Micromanía. Os esperamos.

La Redacción

De Los Ángeles al cielo

Al cierre de esta edición, nuestros enviados especiales al E3 regresaron de Los Ángeles con información calentita sobre todo lo acontecido en la feria más importante del videojuego, a nivel mundial. Novedades, confirmación de proyectos en desarrollo y un importantísimo protagonismo del software español y de la nueva generación de consolas, dominaron sobre un panorama marcado por una más que notable calidad en los juegos presentados, con el omnipotente «Quake III» como una de las grandes atracciones del evento.



















Se podría decir que, en la recientemente clausurada edición del E3 1 999, mucho más que las novedades en sí, todo lo que allí se pudo contemplar es la conclusión (o casi) de todos esos proyectos que llevan años en desarrollo. Juegos por todos esperados, como el magnífico «Quake III» –con la oportunidad incluida de charlar con la gente de id Software–, «Outcast», «Daikatana», «Age of Empires II», «Tiberian Sun»...

Sin embargo, y como muestra máxima del mundo del software lúdico a nivel mundial, el E3 deparó alguna que otra sorpresa. Por ejemplo, Westwood atraía a la gente hacia su zona con el reclamo de «Tiberian Sun», que cada vez tiene mejor aspecto, para luego dejar al personal impresionado con un título, «NOX», que ha sido, sin duda, una de las mayores atracciones del evento. Se trata de un juego en una línea muy parecida a la de «Diablo» y que, a poco que se descuiden, puede incluso llegar a superar a éste.

Más sorpresas agradables las depararon compañías como Ritual Entertainment, con la presentación de «Heavy Metal FAKK 2», basado en la película del mismo nombre, de Kevin Eastman, pronta a estrenarse en Estados Unidos. El juego utiliza el engine de «Quake III» y es realmente impresionante. Y seguimos con las sorpresas, como la presentación de un prototipo de la placa de PlayStation 2, con demos jugables incluidas, absolutamente espectaculares. Sega, por su parte, no se quedó atrás, con la presentación de juegos para Dreamcast, como el soberbio «Soul Calibur», de Namco, o el «Shenmue» que Yu Suzuki está desarrollando en Japón. De fábula.

Volvamos al PC, y volvamos hacia el espíritu de los clásicos. Porque si existe un juego que marcó un antes y un después en el software de PC, ese fue «Alone in the Dark». Pues bien, Infogrames presentó lo que sería la cuarta parte, o mejor dicho, una revisitación del título original, de un aspecto sencillamente terrorífico, y con una calidad soberbia.

Y, bueno, hemos mencionado el soft español, y es que, pese a que no se le prestó un despliegue especialmente importante, los dos títulos más esperados del videojuego de nuestra patria, «Blade» y «Commandos 2» fueron, sin duda, lo mejor de lo mejor. No se trata de hacer patria ni de un cariño especial por tratarse de videojuegos desarrollados en nuestro país, sino de la más cruda realidad. Estos dos títulos fueron las grandes estrellas de la feria.

Y aún se nos quedan muchas más cosas en el tintero, como el «Titanium Angel» de SCi, «Soldier of Fortune», de Raven, «Resident Evil: Nemesis», «Gran Turismo 2», «Messiah», «Giants», «Evolva», «Deus Ex», «Anachronox», «Force Commander»... En definitiva, nos espera un futuro plagado de grandes juegos. Pero el mes que viene tendréis mucha más información a vuestra disposición, y os contaremos en profundidad. Sirva esto como simple aperitivo, y para poneros los dientes un poco largos (sí, a veces somos malos...).

En **expansión**



Sierra anunció, con fecha del pasado día 23 de Abril, que este mismo otoño sería lanzada la versión para ordenadores Macintosh de «Half-Life», uno de sus mayores éxitos de la temporada. «Half-Life» ha vendido, hasta el momento, cerca de un millón de unidades en todo el mundo, con lo que laversión para ordenadores Mac era, según Sierra, "un paso inevitable".
Esta versión no será realizada por Valve, sino por una compañía afincada en Covina, California, llamada Logicware. Logicware se fundó en 1 995, como una compañía de desarrollo de juegos para ordenadores y consola, y a partir de 1 997 comenzaron a publicar juegos para Macintosh.

La velocidad **continúa**









Electronic Arts ha confirmado el desarrollo de «Need for Speed: High Stakes», para PC, cuando originalmente se trataba de un proyecto que únicamente iba a aparecer para PlayStation. El juego, que probablemente hará su aparición a finales de verano, pretende innovar no sólo en lo referente a calidad técnica, sino en todo lo concerniente a jugabilidad y modalidades de competición. Por fin se incluirá, de un modo realista, el daño de los coches en competición, con un reflejo en el aspecto gráfico incluyendo deformaciones de los modelos 3D. Se incluirán 18 modelos de vehículos y 19 circuitos, entre los que se encontrarán nueve ya conocidos de la última versión de «Need for Speed».

Un mercado **alternativo**



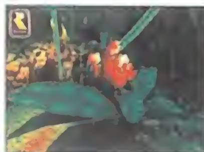
Sega Japón ha dado los primeros pasos en la creación de una vía alternativa para la adquisición de productos relacionados con Dreamcast. El proyecto, conocido como Dreamcast Direct, consiste en la oferta de juegos y periféricos a través de Internet, mediante un acceso a la red con el soporte de la propia consola. Las operaciones en la red, que comenzaron el pasado 27 de Abril, soportan tres modalidades de pago: tarjetas de crédito, reembolso y transferencia directa, on line.

Más **datos** en peligro

El pasado 27 de Abril, el virus Chernobyl –nombre de infausto recuerdo en relación a un terrible accidente nuclear–, causó la pérdida total de datos en más de 300 000 ordenadores del sudeste asiático, sobre todo en empresas y agencias gubernamentales de países como Corea del Sur.
Aunque no tan evidente ni relevante, en apariencia, como el virus Melissa, parece ser que el Chernobyl, en general, es bastante más destructor. Mucho cuidado con este virus, aunque ya se está trabajando en el modo de recuperar datos y eliminarlo de ficheros infectados.

Una **fuerte** presencia









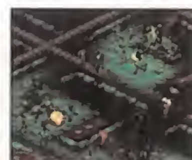


Una de las línea de producto más ambiciosas del E3 es la presentada por Nintendo, que un par de semanas antes de la celebración de la feria ya había desvelado gran parte de sus nuevos títulos para N64. Ahora que todo lo relacionado con el mundo de las consolas parece girar en torno a Dreamcast y los rumores varios sobre las capacidades técnicas y títulos de la futura PlayStation 2, Nintendo se desmarca con el anuncio de juegos como «Donkey Kong 64», el cada vez más inminente «Perfect Dark», o novedades como «Battlezone 64» o el impresionante «Eternal Darkness». Curioso es también, cuando menos, que gran parte de las novedades más atractivas de este "line up" sean producciones de Rare.

Ahí viene la **plaga**









EIDOS ultima con Hothouse, compañía de desarrollo británica y creadores de «Gangsters», los detalles de «Abomination», un título a medio camino entre la estrategia y la ciencia ficción que, en una línea de juego muy parecida a la de aquel, nos pondrá al mando de una escuadrilla de guerrilleros urbanos, que deben acabar con una terrible plaga que está asolando la Tierra, y con su origen, un grupo de extrañas criaturas que forman lo que se conoce como "La Familia", y que vive en el subsuelo de las ciudades.
«Abomination» pretende basar gran parte de su potencial en las modalidades multijugador. Si bien en el modo de jugador individual, «Abomination» pone en nuestras manos a cuatro personajes por equipo, en la modalidad multiusuario cada uno de estos equipos puede alcanzar un máximo de ocho. Además, se incluye para esta modalidad un generador de misiones aleatorias, que es capaz de crear más de un millón de combinaciones diferentes. «Abomination. The Nemesis Project» está previsto para el próximo mes de Septiembre.

Flash

Durante el último fin de semana del pasado mes de abril, id Software proporcionó, a través de Internet, la esperada demo de prueba de «Quake III: Arena», aunque únicamente para ordenadores Macintosh, como prueba de la afirmación de John Carmack en la que consideraba al ordenador de Apple como un soporte perfecto para videojuegos. La posterior versión en aparecer fue la de Linux, de esta demo de prueba, que ha dejado a la versión para Windows como la última en ser lanzada. Asimismo, y como anticipo de la versión de PC de la demo, apareció el servidor para redes locales de la demo de «Quake III: Arena», para hacerlo finalmente la de PC.

EIDOS ha firmado un acuerdo con una nueva compañía, Free Radical Design, formada por parte del equipo que desarrolló «Goldeneye 007» para Rare, para la publicación de diversos juegos. Aunque aún no han trascendido detalles sobre los desarrollos de Free Radical Design, se sabe que ninguno de los nuevos títulos aparecerá en el mercado antes del 2 001.

Una de aventuras




Infogrames anuncia el lanzamiento de «Amerzone», un título englobado en el género de la aventura que utiliza un entorno gráfico muy similar al de juegos como «Myst» o «Atlantis. The Lost Tales», con una libertad de movimientos en el espacio de 360 grados. Los preciosistas decorados se basan en imagen prerenderizada, con un total de más de doscientos lugares para explorar y cerca de cincuenta enigmas para resolver.

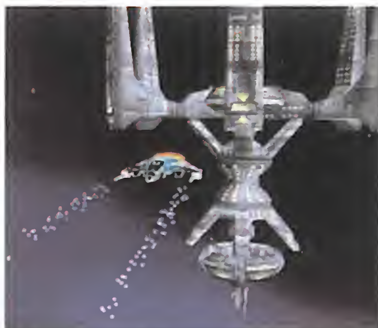
El juego está basado en los trabajos de Benoit Sokal, uno de los autores de cómic más prestigiosos de Europa, quien también ha contribuido al desarrollo del título.

El reino de la fantasía




Sierra Studios ha anunciado que el próximo Noviembre lanzará un nuevo título llamado «Orcs: Revenge of the Ancient». El juego, ambientado en Tierra Media –escenario de las aventuras narradas en la trilogía de «El Señor de los Anillos»–, será una mezcla de estrategia, rol y fantasía, que propone al jugador equipar, entrenar y mandar al combate a un grupo de orcos contra más de treinta tipos de enemigos diferentes, como "aperitivo" a partidas multijugador a través de Internet, que promete ser el aspecto más potenciado del título.

Combate multitudinario




NovaLogic ha anunciado la disponibilidad, y siempre a partir del próximo mes de Septiembre, de «Tachyon: The Fringe», un juego que combina acción y aventura, ambientado en el espacio exterior, en un futuro lejano, que se perfila como uno de los más importantes títulos de la compañía en experiencia de juego multiusuario, a través de Internet. Aunque «Tachyon» está diseñado con una base para un único jugador, ofreciendo una compleja historia y una evolución, en episodios, de la acción del juego, la compañía pretende hacer del programa uno de sus abanderados en el servidor de Internet NovaWorld. En teoría, «Tachyon» permitirá la participación simultánea de más de 120 usuarios, en épicas batallas galácticas, a los mandos de distintos tipos de astronaves.

Muerto antes de nacer





Tan sólo un par de meses después de su presentación en el Gamestock 99, y pocos días antes de la celebración del E3, Microsoft ha confirmado que «Full Auto» es, a día de hoy, un proyecto cancelado. El juego, desarrollado por Pseudo Interactive a lo largo de los últimos años, aportaba un punto de vista diferente sobre los arcades de coches, con un estilo a caballo entre la competición, combates contra otros vehículos y diseños por parte del usuario de rallies de demolición.

Pese al anuncio de la muerte de «Full Auto», Microsoft tiene intención de continuar su colaboración con Pseudo Interactive, en futuros proyectos que aún no se han querido desvelar.

Rumores y desmentidos






Aunque últimamente circulaban por la red diversos rumores que apuntaban a una posible cancelación del proyecto «Prey», que lleva en desarrollo en 3D Realms más de tres años, la compañía ha querido desmentir de manera oficial esa posibilidad. «Prey» continúa en desarrollo y, aunque su lanzamiento está previsto para este mismo año, parece mucho más factible que el 2 000 será el momento en que el juego vea la luz.

Diversos factores parecen corroborar esta hipótesis. Desde que Paul Schuytema dejara la compañía a finales de 1 998, el juego no cuenta con alguien que haga las labores de productor. Asimismo, según parece, 3D Realms ha decidido abandonar el engine basado en la tecnología Portal, que el juego iba a usar, y se ha estado trabajando en un nuevo engine, diseñado por el equipo de desarrollo tecnológico de 3D Realms, a cuyo frente se encuentra Corrine Yu, un antiguo programador de ION Storm. Un dato más que apoya el posible retraso hasta el año que viene de «Prey» es que parte del equipo que se encontraba involucrado en su diseño ha pasado a integrarse con aquellos que estaban trabajando en «Duke Nukem Forever». Así, sin una tecnología que cuente con un diseño final, y con sus recursos humanos y técnicos reducidos, de momento, parece que 3D Realms está concentrando todos sus esfuerzos en hacer de «Duke Nukem Forever» el bombazo que siempre ha asegurado que sería.

Por otro lado, la compañía confirmó que ni «Prey» ni «Duke Nukem Forever» serían presentados en el E3, incluyendo las tan misteriosas presentaciones "a puerta cerrada" a que son tan dados los desarrolladores, para concentrarse en finalizar la programación y el diseño del juego.

No hay dos sin tres, dice el refrán, y nunca más cierto que en el caso de Looking Glass. Antes, incluso, de la aparición de «System Shock 2», Ken Levine, presidente de Irrational Games, el equipo que está desarrollando el juego para Looking Glass y EA, afirmó recientemente que la continuidad de la serie es algo más que una seria posibilidad. Sin confirmar el desarrollo de «System Shock 3», Levine aseguró que es algo que se está teniendo muy en cuenta para el futuro, con grandes posibilidades de aparición en algún formato de las consolas de nueva generación.

Presto Studios no ha querido confirmar, ni desmentir, los rumores sobre una posible paralización del proyecto «Beneath», que estaba desarrollando para Activision. La ausencia del título en la última edición del E3, hace sospechar que se trata de un proyecto que ha sido cancelado, aunque ni Presto, ni Activision, han querido hacer declaración alguna al respecto.

Flash

La respuesta de Yu Suzuki






Yu Suzuki, el genio creador tras muchos de los grandes éxitos de Sega en el mundo de las recreativas –«R 360», «Virtua Fighter», «Daytona USA», etc.–, y principal responsable del más ambicioso título de Sega en desarrollo para Dreamcast, «Shenmue», ha hablado en relación a su nuevo proyecto, y en un claro contraataque a algunos de los más difundidos detalles acerca del potencial de lo que será PlayStation 2.

Según Suzuki, «Shenmue» combinará numerosos e innovadores elementos en el mundo del videojuego, entre lo que incluye lo que él denomina "cine en tiempo real", así como nuevos puntos de vista sobre aspectos como exploración, estrategia y combate. Se supone que el jugador habrá de desplegar su habilidad e inteligencia para lograr que el personaje protagonista de «Shenmue» –"la historia de un chico que ha de madurar por sí solo en China, tras la muerte de su padre"– sea capaz de adquirir diversos conocimientos y adaptar una serie de habilidades potenciales para el combate, a medida que la historia evoluciona.

Sobre PlayStation 2, Suzuki ha cuestionado lo significativo de los avances tecnológicos de la nueva máquina de Sony, en relación a lo que los fanáticos de la informática lúdica demandan para un videojuego, y si esto será suficiente para responder a las necesidades de los más exigentes en cjugabilidad y adicción. Por otro lado, Suzuki afirmó que la vertiginosa evolución de la tecnología de semiconductores, y aseguró que la versión definitiva de PlayStation 2, dado su actual grado de desarrollo, tendrá tan sólo un potencial ligeramente superior a la de Dreamcast.





Más niveles



GT y Tequila Software han anunciado que «Revelations», el nuevo pack de misiones que está desarrollando para «Blood 2», está muy cerca de su lanzamiento. Tequila ha querido dar a estas nuevas misiones del notable juego de GT, un estilo mucho más oscuro y tenebroso, con un argumento denso y complejo. No se trata del típico CD de misiones en que todo se limita a unos cuantos niveles y un puñado de armas de nuevo cuño, sino que casi se podría intuir como un juego independiente, pese a que trata de seguir la historia original, en ciertos aspectos. Las primeras imágenes ya están disponibles, y ofrecen un aspecto realmente magnífico.

La pesadilla prosigue

Después de confirmarse el rumor de que Capcom estaba trabajando en un título "sorpresa" de la conocida serie «Resident Evil», llamado «Nemesis», ya han comenzado a distribuirse las primeras imágenes del mismo.

«Resident Evil: Nemesis», sitúa la acción 24 horas antes de los hechos que se muestran en «Resident Evil 2», dando explicación a gran parte del argumento de éste. El juego tendrá un nuevo personaje, Jill Valentine (que ya apareció en «Resident Evil»).

Según parece, es sólo el comienzo de un nuevo punto de partida para la serie, de la que se rumorea que existen seis capítulos en desarrollo, que harán su aparición en muy diversas plataformas (incluyendo Dreamcast con el confirmado «Resident Evil: Code Veronica»).



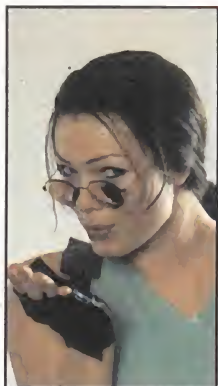


Después de una dura batalla, Sega ha conseguido esponsorizar al Arsenal, uno de los mejores equipos de la Liga Inglesa. Ambos han sellado un acuerdo de tres años de duración. El montante económico de tal acuerdo no ha sido desvelado, pero si se ha confirmado que ha sido todo un récord para el Arsenal, lo que significa que la cantidad que se maneja supera los 2.500 millones de pesetas, puesto que esta era la cifra que estaba pagando el anterior espónsor: JVC.

Ubi Soft estuvo presente en el pasado trofeo Conde de Godó, celebrado entre el 10 y el 18 de Abril, en Barcelona. Allí, presentó sus últimos títulos para PlayStation, «All Star Tennis 99» y «Monaco Grand Prix Racing Simulation 2», que se podían probar y comprar en un recinto habilitado para la ocasión, en el Real Club de Tenis de la ciudad condal. Una manera original de promocionar los videojuegos.

Flash

Bye, bye, Lara...



Parece que las fantasías de unos cuantos seguidores del "alter ego" de Lara Croft en la vida real, Nell McAndrews, se van a ver rotas en mil pedazos ante el anuncio de la modelo de no seguir interpretando en presentaciones y eventos a la arqueóloga virtual, y aventurera ocasional, más famosa de la historia del videojuego. Nell, tras una serie de promociones realizadas en el último año para EIDOS, ha decidido que era el momento de cambiar, dejando de ser el objeto de deseo de adolescentes –y unos cuantos adultos– aficionados a los juegos de ordenador y consola. La compañía aún no ha anunciado quién se encargará de sustituir a la "verdadera" Lara Croft para promociones futuras sobre la serie «Tomb Raider», aunque los seguidores de la modelo británica parece que podrán verla de nuevo, dentro de poco, en la portada de la edición norteamericana de PlayBoy que se pondrá a la venta a finales del mes de Mayo... si es que se cuenta con la edad suficiente como para comprar este tipo de publicaciones, claro.



¡Hola, Lara!



Pero EIDOS no podía dejar "colgados" a los seguidores de la Lara de carne y hueso, así que ha contratado con premura los servicios de una nueva modelo, Lara Weller, que sustituirá a Nell McAndrews como Lara Croft –esta vez, lo han hecho tan real que hasta tiene el mismo nombre que la heroína virtual–.

Aunque aún no se han confirmado eventos de ninguno tipo, exceptuando la presentación de la modelo en el E3, en los que Lara Weller vaya a aparecer como Lara Croft, en cualquier caso es una maniobra que confirma el desarrollo de nuevos títulos que EIDOS tiene en preparación sobre las aventuras de Lara.



La fantasía no tiene fin

Los chicos de Oddworld Inhabitants están que no parán y, además de anunciar el próximo título de la pentalogía de Oddworld, «Munch's Oddysee», han dado a conocer que un nuevo juego, llamado «Hand of Odd» está en camino. Se trata de una producción independiente de esta pentalogía, y que se basa en la estrategia en 3D, apareciendo el próximo año para PC y PlayStation 2. Según sus creadores, es un juego con el que quieren "ofrecer a los usuarios una visión del mundo de Odd desde la perspectiva de sus habitantes, no de un espectador. No se trata de un juego que se base en las peripecias de un personaje concreto, con unos dilemas morales, como en «Abe's Oddysee» o «Munch's Oddysee». Esperemos que, dada la calidad de los productos de la compañía, este acercamiento a la estrategia obtenga tanto éxito como los juegos de la pentalogía de Oddworld.



Iomega Corporation y Sega tienen la intención de incluir una unidad Zip de 100 MB en un nuevo producto diseñado para acoplarse a Dreamcast. En principio esta novedad podría aparecer en el tercer cuarto de este año y aumentaría las posibilidades de la máquina de Sega, sobre todo en lo relativo a la grabación de archivos.

Los rumores apuntan, cada vez con mayor insistencia, a que Acclaim está preparando una fuerte entrada en el mundo de las nueva PlayStation 2. Según fuentes no oficiales, en cuanto la mayoría de desarrollos en activo para N64 estén finalizados, Acclaim tiene intención de centrarse en la nueva máquina de Sony como principal plataforma de desarrollo en el universo de las consolas. Esto, repetimos, no está confirmado de manera oficial.

Más rumores sobre PlayStation 2. Se dice que Argonaut, uno de los equipos considerados como "compañías 1.5" por Sega, habida cuenta de su condición de desarrolladores oficiales para Dreamcast, podría estar en negociaciones con Sony para la preparación de títulos para la nueva máquina. Fuentes de la compañía afirman que aún no existe nada al respecto, y que la vía de acceso más plausible a PlayStation 2 podría venir por parte de Fox Interactive, para los que Argonaut ya han diseñado varios programas.

Sega está cerrando todos los contratos con diversas compañías europeas para la promoción y publicidad de Dreamcast, habiendo dado uno de sus últimos pasos con la contratación, como agencia de prensa oficial, de MacLaurin Group, que había trabajado en 1 994 con Sony, como la agencia que apoyó el lanzamiento de PlayStation. Según parece, uno de los medios que se utilizarán con mayor intensidad como soporte publicitario de Dreamcast será Internet, campo del que se ocupará Powonline, la división online de MacLaurin que, además, ha afirmado que diseñará una estrategia de marketing muy distinta a la que utilizó con PlayStation.

Desde el 18 de Mayo se encuentra disponible el programa «Check 2000, Check & Fix», un producto pensado para identificar y solventar problemas relacionados con las consecuencias del llamado «Efecto 2000». Este programa es distribuido por la empresa que edita Micromanía, Hobby Press, S.A., y está ya disponible a un precio de venta al público de 4 995 ptas.

Flash

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

¿QUÉ HACEMOS CON LAS CARTAS?

Sé que cada día recibís muchísimas cartas y que solamente publicáis las más interesantes pero, ¿qué hacéis con las restantes? ¿Las respondéis? Si no es así, ¿se podría hacer un departamento de correspondencia?
He jugado al «Final Fantasy VII» de PlayStation y es uno de los juegos que más me han gustado. ¿Qué juegos de ese estilo hay para PC? ¿Se parece a «Silver»?

Jesús González Alonso. León.

A la hora de contestar a las, como tu bien dices, muchísimas cartas que, mes tras mes, llegan a nuestra redacción, practicamos un estricto sistema de orden de llegada, a fin de que todas tengan su respuesta tarde o temprano. ¿Problemas que tiene dicho sistema? Pues que perfectamente, dado el elevado índice de misivas, puede que algún lector pregunte lo mismo antes, de forma que, para no poder responder dos veces lo mismo, esa carta queda anulada. Sin embargo, lo que sí prometemos es que todas y cada una son leídas detenidamente y, si encontramos algo que puede ser de interés para el público general, la publicamos.
Aprovechamos este espacio para aclarar un poco para qué está la sección Cartas al Director. Mucha gente ha confundido la finalidad de la misma, y se piensan que es otra S.O.S. Ware donde se pueden mandar dudas acerca de juegos, pues os aseguramos que nos llegan a montones. Cartas al Director ha sido siempre una sección donde se recogen todo tipo de argumentos, opiniones, quejas, consejos y alabanzas, además de preguntas de ámbito general dentro del sector. Con esto qué queremos decir, pues que dudas como "¿Cómo puedo pasarme la pantalla de tal juego?" ó "¿me podéis decir trucos acerca de este otro?" pasan directamente al buzón de S.O.S. Ware. Cartas al Director está hecha para que, con vuestra opinión y juicio, podamos mejorar la revista día a día. Un ejemplo claro son las nuevas secciones Zona Arcade y Zona On Line, creadas a partir de vuestras peticiones.
En cuanto a lo del juego parecido a «Final Fantasy VII», decirte que no podías haber escogido otro tan similar como «Silver». Si te gustó el primero, éste no te decepcionará en absoluto.

UNA POSIBLE TERCERA PARTE DE HERETIC

Me gustaría saber si Raven y Activision están pensando realizar una tercera parte de «Heretic». Os lo pregunto porque me he acabado hace poco el juego «Heretic II» y en el vídeo final da a entender que no han terminado las aventuras del elfo mago y que hay espacio para una continuación ¿Sabéis si va a ser así?

Marco Antonio Totosa Castaño. Almería.

Muchas compañías son muy dadas a hacer cosas así, es decir, ofrecernos una secuencia final de un juego que da pie, por regla general, a una continuación que termina por hacerse un hecho, dependiendo del éxito en las ventas de ese título. «Heretic II» es precisamente uno de estos casos y, dado que le ha gustado a mucha gente, esperamos que aparezca un «Heretic III», pero todavía no hay nada concretado al respecto.

CONTRA LOS "CONSERVADORES"

En primer lugar, darles la enhorabuena por el nuevo cambio y por las nuevas secciones incluidas (da gusto ver que hacéis caso a los lectores). Bueno, estoy indignado por la actitud de los psicólogos, padres, etc., que no paran de dar la tabarra con los juegos violentos. No hace mucho me sorprendía al leer en una revista de mi hermana, llamada "Psicología para la salud" unos comentarios hacia «Carmageddon II», totalmente falsos: que si el objetivo del juego es matar al mayor número de personas, que si matas a bebés te dan más puntos, etc. También hacía alusión a juegos como «Tomb Raider». ¿Por qué en vez de criticarlos, no los alaban, como deberían hacer, ya que ambos son unos juegos de culto? ¿Se habrán parado a jugarlos un poco? ¿En serio creen que a una persona que esté conduciendo le va a dar por atropellar a la gente por el mero hecho de que haya jugado al «Carmageddon II»?
Y, asuntos aparte, ¿qué juego me recomendaríais: «Alpha Centauri» o «RollerCoaster Tycoon», «Silver» o «Heretic II»? Ya se que son juegos de distinto género, pero me gustaría saber vuestra opinión.

Hugo de Arcos Díaz. Málaga.

Completamente de acuerdo contigo con respecto a las supuestas críticas y comentarios supuestamente científicos que se hacen acerca de la violencia en los juegos de ordenador, y decimos supuestas críticas y comentarios porque no son más que fusilamientos desconsiderados donde no existe ninguna parte a favor de la tecnología, ni de la calidad del juego. Aún no hemos encontrado en ningún medio informativo, extraño al nuestro, en el que se realice un estudio verdadero donde participan todas las partes implicadas, es decir, diseñadores, padres, psicólogos y, por supuesto, periodistas y críticos del sector. Pero en fin... ¡qué le vamos a hacer!
Y con respecto a los juegos que nos dices, pues es que nos gustan los cuatro. El primero por que sólo el nombre de Sid Meier indica calidad y diversión. El segundo por su temática original y su alto nivel tecnológico. «Silver» es una fantástica aventura con tintes de rol, muy parecida a «Final Fantasy VII» y «Heretic II» es de los juegos que hemos tenido la oportunidad de ver en los últimos meses que mejor mezclan el género arcade con el de aventura.

FANÁTICO DE LOS COCHES

Ante todo felicitaros por el nuevo diseño de la revista y el contenido, pues las secciones de Zona Arcade y Zona On Line eran algo que todos estábamos esperando.
Soy un fanático de los videojuegos y en especial de los arcades y simuladores de conducción deportiva. Me habéis llegado al corazón con el suplemento que habéis incorporado a la revista el mes pasado. Me han fascinado las previews que habéis puesto en los diferentes números de Micromanía, tales como «Driver», «Re Volt», «Mónaco G.P.», «Colin Mc Rae»...
Quería deciros si sería posible poner en la sección de Tecnomanías el volante Thrustmaster Force GT, porque en el suplemento de coches lo mencionáis y decís el precio, pero no ponen sus características ni nada por el estilo que puede interesar.

Fernando Balado. Pontevedra.

Pues si sigues el orden normal a la hora de leer la revista, te habrás llevado una agradable sorpresa, pues precisamente este mes, en la sección Tecnomanías, incluimos el comentario de este fantástico volante. Si estabas esperando a ver nuestra evaluación para adquirirlo, no te lo pienses dos veces porque es uno de los mejores periféricos de esta clase que hemos tenido la oportunidad de probar. Verdaderamente le añade un grado más de realismo a los juegos de conducción deportiva.

EQUIPO PARA RATO

Tengo un Pentium II 450 Mhz. Y 128 MB de SDRAM y una tarjeta aceleradora 3dfx Voodoo Banshee con 16 MB. Por ahora es un equipo bueno y los juegos me funcionan muy bien pero, ¿cuánto tiempo me durará hasta que deba mejorarlo? Me gustaría que pusiérais más concursos, ya que son verdaderamente interesantes.

Carlos Gómez Campillo. Zaragoza.

Con el equipo que tienes deberías tener más que suficiente para meses y meses, pues hasta que esos sean los requerimientos mínimos de los juegos, va a pasar mucho tiempo. Tal vez sí tendrás que revisar el hardware y los periféricos, pero ni siquiera ahora, pues la aceleradora que tienes es fantástica. Como no nos relatas la tarjeta 2D, ni el disco duro, ni nada por el estilo, no podemos aconsejarte sobre ello, pero sobre lo que nos informas sí y no tienes por qué preocuparte.
En cuanto a los concursos, puedes estar tranquilo porque vendrán en cantidades masivas en meses venideros.

FALSOS RUMORES

He visto en Internet rumores acerca de un nuevo juego basado en el argumento de la nueva película «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma», de nombre «Obi Wan Kenobi», que será un arcade tipo «Quake» que va a estar disponible en Navidad. ¿Es cierto?

Francisco Estévez. Palencia.

Electronic Arts nos ha confirmado que ese rumor es incierto y que, salvo los juegos «Star Wars. Episodio I: Racer» y «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» son, por el momento, los únicos juegos que sobre la película de George Lucas van a estar disponibles en el mercado.

SOBRAN SECCIONES

He visto que habéis incluido nuevas secciones como Zona Arcade y Zona On Line y me parecen escasas en cuanto a páginas. Sin embargo, pienso que secciones como Byte Conection, que no es más que un ladrillo de texto, o Bibliomanía, no contribuyen más que a ocupar espacio. ¿Podrían suprimirlas dándole esas páginas a las dos secciones nombradas con anterioridad?

Carlos Rodríguez . Bilbao.

Micromanía, además de ser una revista multiplataforma y con gran variedad de contenidos, siempre se ha caracterizado por sus secciones innovadoras, por lo que suprimir las páginas que nos comentas vendría a repercutir a muchos otros lectores que las consideran de gran interés, e incluso rompería el espíritu con el que se creó esta revista.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***MICROMANÍA****. C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR****.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



@515
Swatch Internet Time

LIVE TO A NEW BEAT.







Una vez más, Swatch rompe fronteras

Bienvenido a la Hora Internet, el nuevo concepto de la hora desarrollado por Swatch. Swatch Beat es el primer reloj de la era cibernética que marca la Hora Internet. El día se divide en 1000 beats y cada beat es equivalente a 1 minuto y 26,4 segundos.

Sin límites, sin barreras geográficas, sin diferencias horarias

www.swatch.com

swatch® .beat

Time is what you make of it.



Metropolis Street Racer

El notable éxito obtenido por Bizarre con sus diferentes producciones para PlayStation fue, sin duda, el factor determinante para que Sega se fijara en una compañía, no demasiado grande, no demasiado relevante, en apariencia, para el gran público, y decidiera convertirlos en uno de sus equipos de desarrollo clave de cara al lanzamiento europeo de Dreamcast. Y puestos a diseñar un título que resulte especialmente importante de cara al futuro de la máquina en el viejo continente, qué mejor que un juego amoldado perfectamente al estilo de Bizarre, y que perpetúe lo que mejor saben hacer, según han demostrado en anteriores ocasiones: carreras de coches. Sin embargo, como se pudo apreciar en el pasado número de Micromanía, «Metropolis Street Racer» no será un juego de carreras típico. Desde su mismo concepto, hasta el diseño, la tecnología, y las opciones de juego disponibles –con un hincapié especial en las posibilidades que Internet brinda en Dreamcast– son aspectos que están siendo especialmente cuidados. Como muestra, el botón del diseño gráfico. Espectaculares secuencias que han sido generadas y tratadas posteriormente con diversos programas de retoque gráfico, pero con la base de los modelos 3D y los escenarios usados en la acción en tiempo real que el juego ofrecerá. ¿Es, quizá, Dreamcast más potente de lo que muchos imaginan?






theme PARK World

Bullfrog vuelve al parque de la diversión

Cinco años han pasado ya prácticamente desde que «Theme Park» hizo acto de aparición en el mercado del software lúdico, con gran índice de aceptación por parte de los aficionados. A pesar que su inspirador, Peter Molyneux, terminó su etapa como diseñador de juegos en Bullfrog hace ya bastante tiempo, la idea de este producto persistió y fue guardada en las arcas de la compañía, como una de las más atractivas de cuantas se habían tenido en mucho, mucho tiempo, por lo que al final y tras largas reuniones y consensos por parte de los directivos, Bullfrog se lanzó a la creación de «Theme Park World», que está a punto de ser un hecho real.

El encargado de la producción de «Theme Park World», Jeff Gammon, cuenta con una gran experiencia dentro del sector, pues en su haber tiene la creación de todos los títulos de la serie Warhammer de SSI y Mindscape, es decir, «Shadow of the Horned Rat» y «Dark Omen», lo que dice mucho en su favor, pues ambos títulos tienen una calidad tecnológica francamente elevada (sobre todo el segundo) y, gracias al hecho de estar basados en uno de los Wargames más jugados de todo el mundo, han tenido mucho éxito entre los seguidores de Games Workshop, así como de los títulos pertenecientes al género de la estrategia.

A su cargo tiene un amplio equipo de profesionales que se dividen en tres jefes de producción encargados de controlar en todo momento el perfecto orden en el proceso de creación del juego logrando así que todo funcione al perfección; nueve artistas gráficos cuya función es diseñar en papel todos los personajes, atracciones y elementos de escenario para luego pasarlos a ordenador y proporcionarles movilidad, así como crear todas las secuencias cinemáticas; diez programadores, que tienen la responsabilidad de introducir el código base del programa; un experto en sonido que tiene la importante labor de recopilar efectos de sonido para añadirlos a la acción; un músico, que tiene a su cargo la elaboración de la banda sonora y un guionista. Un dato curioso es que de este vasto grupo, solamente uno participó en la creación de «Theme Park», lo cual no representa ningún problema en absoluto, pues dentro de Bullfrog todos han sabido, querido o directamente aportado sus ideas a un proyecto tan interesante e importante como éste, demostrando así que todos son expertos en la materia y capaces de afrontar cualquier trabajo, por complicado que sea, además de tener un enorme espíritu de equipo.



Una instantánea de Jeff Gammon, productor y principal responsable del proyecto, junto al logotipo de metal que hay a las entradas de la oficina de Bullfrog, momentos antes de la entrevista que le realizamos acerca de «Theme Park World».



Según palabras de David Wilson, Relaciones públicas a nivel europeo, "pienso que todo el mundo en el estudio ha aportado ideas al proyecto y que ahora es trabajo de los diseñadores enfocarlas y darles forma. Creo que Peter lo hizo extremadamente bien con la primera parte y que todo el talento que derrochó por aquel entonces una sola persona, ahora se ha unido al de un gran grupo, haciendo posible lo que todo el mundo está a punto de ver."

JEFF GAMMON NOS HABLA DEL JUEGO

Jeff Gammon comenta con orgullo varios aspectos del juego: "dado que «Theme



El cambio más espectacular que va a sufrir el juego con respecto a la primera parte será a nivel gráfico, pues ahora el escenario será completamente tridimensional y tendremos total libertad para movernos en todas direcciones y para cambiar las perspectivas. A pesar de este hecho, no será necesario el uso de tarjetas aceleradoras 3D, pues Bullfrog tiene pensado implementar en el juego un sistema de renderización propio.





El mando a distancia que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla será todo lo que necesitemos para acceder a las opciones del juego y realizar las diferentes acciones que queramos llevar a cabo. Gracias a este sistema, el manejo va a ser mucho más sencillo que en «Theme Park».

Los gráficos tridimensionales serán gestionados por un sistema de renderización propio de Bullfrog, que también será implementado en «Dungeon Keeper II»





Las montañas rusas que podremos crear en «Theme Park World» serán mucho más divertidas y disparatadas gracias a que ahora tenemos mucha más libertad de acción para colocar los raíles y diseñar nuestras propias formas.

El interfaz se está haciendo mucho más sencillo, lo que facilitará la labor enormemente, ya que se va a seguir un sencillo sistema de cliqueo de ratón









La inteligencia artificial de los personajes está siendo mejorada, de manera que ahora también opinarán acerca del diseño de las instalaciones

Park World» es una continuación de «Theme Park», hemos tenido que dirigir nuestros esfuerzos a lograr un título que guarde ciertas relaciones con el anterior, de manera que realmente parezca una segunda parte y no un juego completamente nuevo. Uno de los aspectos al que le estamos dando especial importancia es a la jugabilidad que debe ser, como poco, igual que la del predecesor, por lo que tenemos trabajando día y noche a un grupo de colaboradores, con un prototipo de «Theme Park World», para que nos digan si lo estamos consiguiendo y, de no ser así, solucionarlo rápidamente. Desde un principio tuvimos claro que «Theme Park World» iba a ser un juego en el que los gráficos serían de gran importancia, por lo que contratamos a un vasto y experimentado grupo de artistas de dibujo y diseño gráfico y animación por ordenador. Una vez reclutamos a esta gente, encargamos al equipo de programación que crease un engine lo suficientemente potente como para abastecer las necesidades de sus compañeros creativos y la verdad es que el resultado, al que hemos bautizado como "Engine 2000" nos tiene francamente contentos."

Jeff continúa con su explicación, "todos los fallos que pudiesen existir en «Theme Park» eran debidos al límite al que estuvimos sometidos a la hora de realizarlo, en cuando a los equipos de que disponían por aquel entonces los usuarios; unos discos duros relativamente pequeños, poca memoria, y unos procesadores más bien lentos (por supuesto en comparación con los de ahora), cosa que ahora no ocurre, pues podemos ampliar nuestro equipo hasta dónde y cómo queramos, por lo que las compañías lo tienen mucho más fácil a la hora de plasmar sus ideas en el código de programación, sabiendo a fe ciega que será realizable. Así, vamos a conseguir cosas que al anterior equipo de programación le fue imposible realizar, teniendo que dejar en el tintero más de un aspecto que podría haber quedado francamente bien, como por ejemplo el hecho de que únicamente había niños como público y no adultos o familias, lo cual vamos a solucionar, añadiendo una nota de realismo a la acción. El consejero es otro punto que nos está costando hacer realmente fiable y útil, pues en «Theme Park» los consejos de éste eran, en la mayoría de los casos, demasiado generales y no conseguían ayudarnos con lo que realmente nos estaba ocurriendo en ese nivel, aparte de que no tenía otra función más que hablar de vez en cuando, por lo que a la larga era considerado como un adorno. Ahora vamos a hacer que cobre importancia, de manera que será éste el interfaz principal desde el que podremos llevar a cabo todas las acciones del juego, o por lo menos la gran mayoría."

Podremos diseñar más de un parque a la vez, que se verán afectados, en lo tocante a su aspecto, por el lugar que hayamos escogido para su construcción

Opinando acerca de la inteligencia artificial, Jeff nos cuenta que "estamos mejorando mucho ese aspecto. Los usuarios de los parques, además de decidir cuando tienen hambre o sed, si los servicios que ofrecemos son buenos y demás, cosa que ya ocurría en «Theme Park», ahora también opinarán sobre el diseño y la distribución del parque; lo bien comunicadas que están las atracciones entre sí y la cantidad de personal que hay disponible. El equipo de programación está diseñando una IA tan sensible a los cambios que, cualquier cosa que variemos en nuestro parque veremos claramente como afecta al comportamiento de nuestros clientes. Por ejemplo, si tenemos un actor particularmente bueno, conseguiremos que varias personas se paren a ver su actuación, si otra gente que no ha visto al actor, ve como se arremolina un grupo, tenderá a acercarse para descubrir que están viendo y si una vez que llegan allí, no les gusta el espectáculo, se dan media vuelta y siguen con lo suyo."



A MIL AÑOS LUZ DE «THEME PARK»

La mayoría de los aspectos generales de «Theme park World» son idénticos a los de la primera parte, aunque, por supuesto, han sido refinados y perfeccionados, de forma que manteniendo el encanto original del juego, se consigue un aspecto mucho más moderno y actual, como cualquier secuela precisa.

«Theme Park World» será completamente tridimensional, por lo que, yendo más allá de las secuencias cinemáticas que nos presentaban las diferentes atracciones que construíamos en «Theme Park», ahora podremos disfrutar libremente y cuando queramos de cada una de ellas, pues se está incluyendo un sistema de cámaras que nos permitirá situarnos desde una perspectiva general del parque para llevar a cabo la edificación de instalaciones y zonas de servicio, hasta otra en primera persona, con la

EL EQUIPO DE «THEME PARK WORLD»


Steve Leney
Equipo Artístico


Mark Machin
Equipo Artístico



Paul Brooke
Programación


Morten Pedersen
Programación


Adele Kellett
Ingeniero de Sonido


Jeff Gammon
Productor


David Wilson
Product Manager




Ahora tendremos la oportunidad de cambiar las cámaras hacia una visión subjetiva de cualquier personaje, pudiendo ver lo mismo que él



que podremos meternos en cualquier personaje que se encuentre en las inmediaciones del parque en ese momento, de manera que si escogemos a un usuario que se encuentre en una atracción, veremos lo mismo que él estará viendo.

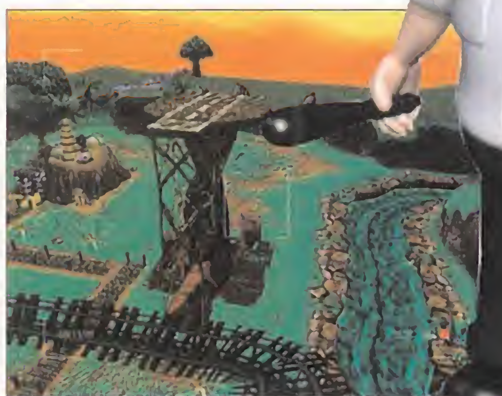
La creación de las atracciones también está sufriendo una importante remodelación, siendo la montaña rusa uno de los ejemplos más sobresalientes, pues podremos diseñar el recorrido a nuestro gusto, pudiendo hacer incluso una que de la vuelta entera al parque y teniendo a nuestra disposición los tirabuzones, rizos y giros más comunes, haciendo así más sencilla y divertida la construcción.

«Theme Park World» va a tener cuatro escenarios completamente diferentes entre sí, y que serán el Reino Perdido, Halloween, Fantasía y Espacio, pudiendo construir en cada uno hasta tres o cuatro parques distintos, con lo que el juego se aleja un poco de la temática competitiva de «Theme Park» en la que debíamos tener el parque más rentable del mundo. Ahora lo único que nos llevará a superarnos será nuestro afán de superación y el ver cómo la zona de recreo que hemos construido se vuelve autosuficiente y prácticamente no tenemos que ocuparnos de ella. En cada escenario podremos construir, además de las edificaciones generales, atracciones y servicios propios de él, de manera que el parque dentro del mundo Halloween tendrá un aire siniestro y tenebroso y los clientes podrán comprar en las tiendas artículos como calabazas o disfraces de bruja.

Otro de los objetivos principales que se han marcado los programadores es el de conseguir un sistema de manejo lo más sencillo e intuitivo posible, para facilitar la labor al jugador. Todos son conscientes y lo tienen muy claro a la hora de decir que el interfaz de «Theme Park» era complicado de aprender a manejar con fluidez, por lo que este aspecto había que arreglarlo seriamente. Ahora, con un simple sistema de cliqueo de ratón, podremos acceder a toda la información disponible en el juego, por lo que eso, junto a la única barra de menú que existe, hará de «Theme Park World» un programa fácil de manejar pero difícil de dominar.

PARA PC Y PLAYSTATION

En estos momentos, la compañía está metida de lleno en la versión para PC, dejando la de PlayStation a un grupo de programación que trabaja en colaboración con ellos, lo que les está obligando a mantener continuas reuniones informando de los cambios que se realizan y de los progresos de ambos formatos. Los requerimientos mínimos que, por ahora, se han calculado van a ser un Pentium 166, con 32 MB de RAM y no será necesario el hardware acelerador 3D. Esto último es así gracias a que Bullfrog tiene su propio sistema de renderización de gráficos que eleva al máximo las posibilidades de las tarjetas gráficas menos modernas, de ahí que también esté siendo utilizado en «Dungeon Keeper II».




De momento, Bullfrog no ha adelantado nada acerca del juego por Internet, pues es, según los programadores, la parte más complicada de llevar a cabo y merece un cuidado y atenciones especiales, por lo que hasta el final no se podrán con ello. Sin embargo, todos están de acuerdo en que «Theme Park World» tiene grandes posibilidades dentro de esta modalidad y, de hecho, hay varias ideas flotando por el aire, pero no quieren hacerlas públicas hasta que estén implementadas en el juego.

Muchos son los problemas que están teniendo los programadores y, según el equipo, muchos son los que quedan por venir. Nuevas ideas son presentadas casi a diario lo que obliga a frenar en seco la producción y volver hacia atrás para repetir cosas que parecían completamente finalizadas, lo que hace que los litros de café para mantenerse en vilo y, en algunos momentos, los de tila para calmar los nervios y el estrés se cuenten por cientos. Estamos seguros que esta labor tan ardua que está llevando a cabo el equipo de Bullfrog tendrá su recompensa y en breve podremos todos disfrutar de esta segunda parte de uno de los juegos de estrategia más divertidos y originales de la historia del software. Esperamos con impaciencia la nueva oportunidad que nos brinda esta compañía para convertirnos en empresarios, diseñadores y arquitectos de pro de un parque de atracciones.

D.D.F./C.F.M.





Un Caballero Jedi debe
mantener la concentración,
su poder fluye de la Fuerza.



Prepárate para sumergirte en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma.*
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Eres un Jedi.





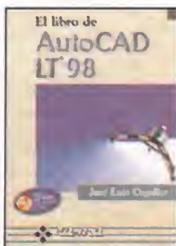




www.lucasarts.com/products/phantommenace
www.starwars.com

APLICACIONES

EL LIBRO DE AUTOCAD LT 98



PRECIO 3 950 Ptas. 23,74 €
PÁGINAS 326 Págs.
AUTOR José Luis Cogollor
EDITORIAL Ra-Ma

Nivel "I" ☆☆☆

El objetivo de esta obra es la de servir de guía para el estudio y consulta de las distintas órdenes de utilización de AutoCAD LT 98, tanto para aquellos lectores que sean expertos, como para esos otros que estén poco familiarizados. Es destacable la forma de agrupar las órdenes, ya que ayudan al aprendizaje a la fácil localización de sus contenidos. Además, incluye un CD-ROM facilitado por Autodesk con una versión de demostración del programa que trata. Una buena manera de aprender los entresijos de AutoCAD LT 98 es haciéndose con esta obra de Ra-Ma.

PROGRAMACIÓN CON MFC 6.0

LENGUAJES



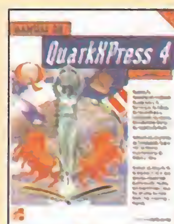
PRECIO 5 500 Ptas. 33,06 €
PÁGINAS 600 Págs.
AUTOR Herbert Schildt
EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "C" ☆☆☆☆

Este libro proporciona ejemplos listos para ejecutar, apuntes de programación y valiosos consejos. Comienza incluyendo una visión general de MFC, la jerarquía de clases de MFC y la forma general de un programa MFC, avanza hasta los fundamentos de la programación, incluyendo cuadros de mensaje y menús, controles comunes, gráficos y más. A continuación, el lector aprenderá sobre las hojas de propiedad y los asistentes.
Una obra que está orientada para aquellos que quieran saberlo todo sobre MFC, muy completa y dinámica, y sólo para los iniciados.

MANUAL DE QUARKXPRESS 4

APLICACIONES



PRECIO 6 900 Ptas. 41,47€
PÁGINAS 528 Págs.
AUTOR Steve Bain
EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "I" ☆☆☆☆

Utilizando docenas de lecciones, tutoriales y consejos sabios, el lector aprenderá a maximizar QuarkXPress 4 y a crear proyectos que potencien su trabajo con esta obra de McGraw-Hill. Con este manual aprenderá las técnicas para dar forma a texto y gráficos, dominar las poderosas caracterísitcas de impresión de XPress 4 y todo lo que conlleva esta potente aplicación. Además, se puede apreciar cómo los diseñadores profesionales utilizan XPress para crear revistas de gran éxito como BussinesWeek, Fast Company y Publish. Imprescindible si se quiere dominar este programa.

APLICACIONES

PHOTOSHOP 5. A FONDO



PRECIO 5 995 Ptas. 23,74 €
PÁGINAS 832 Págs.
AUTORES D. Xenakis/S. London
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "C" ☆☆☆☆

Con esta obra de la editorial Anaya Multimedia, los lectores podrán llegar a dominar todo lo que rodea al mundo de Adobe Photoshop en su versión 5, ya que trata el tema desde un principio de una manera muy sencilla, explicándolo todo con ejemplos y ejercicios, lo que servirá para que los usuarios de este libro lleguen a prefeccionar el tratamiento de imágenes y lleguen a descubrir la potencia de este difundido programa, aunque no es para losque se quieran iniciar. Una buena forma de dominar el tema del tratamiento fotográfico puede ser a través de esta obra.

LENGUAJES

VISUAL BASIC 6. A FONDO



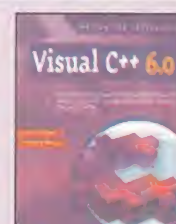
PRECIO 5 995 Ptas. 33,03 €
PÁGINAS 848 Págs.
AUTOR Harold Davis
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "C" ☆☆☆

Según crece la dificultad de Visual Basic parece que cada vez es más necesario un libro en el que se vean todas las técnicas desde el punto de vista de un desarrollador, y por ello con esta obra el lector conocerá todos los comandos de Visual Basic de la mano del desarrollador Harold Davis. Cuenta con una gran colección de trucos y técnicas de codificación gracias a las cuales podrá crear aplicaciones Web, componentes y objetos, bases de datos en ActiveX, asistentes... Además incluye un CD con muchas utilidades.

VISUAL C++ 6.0. MANUAL DE REFERENCIA

LENGUAJES



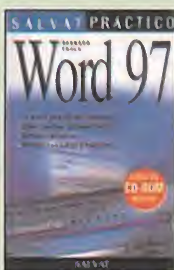
PRECIO 8 500 Ptas. 51,09 €
PÁGINAS 978 Págs.
AUTORES C.H. Papas/W.H. Murray
EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "I" ☆☆☆☆

Este tutorial y manual de referencia ayudará a los lectores a construir aplicaciones sofisticadas en Windows que se ajusten a las necesidades de su organización en C++. Presenta docenas de pasos, sugerencias y ejemplos reales fáciles de seguir, ellos basados en el material de laboratorio utilizado para las asignaturas de la universidad pública de los autores y para las sesiones de enseñanza en la empresa.
Una magnífica obra para todo programador de C++ 6.0.

WORD 97

APLICACIONES



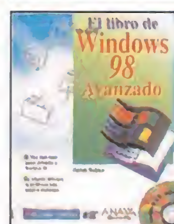
PRECIO 1 995 Ptas. 11,99 €
PÁGINAS 280 Págs.
AUTOR Bernard Frala
EDITORIAL SALVAT

Nivel "I" ☆☆☆

La editorial SALVAT ha sacado a la venta una nueva línea de libros destinados al sector de la informática, y como primer libro traemos uno dedicado a Microsoft Word 97, y en el cual los lectores podrán encontrar una perfecta guía de uso cotidiano de este programa, además de ejemplos desarrollados a lo largo de la obra que ayudarán a resolver los problemas que puedan surgir. Una buena manera de comienzo por parte de SALVAT con este ejemplar, y del cual recomendamos su lectura.

SISTEMAS OPERATIVOS

EL LIBRO DE MICROSOFT WINDOWS 98 AVANZADO



PRECIO 5 495 Ptas. 33,03 €
PÁGINAS 640 Págs.
AUTOR Nathan Wallace
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "C" ☆☆☆

Los usuarios de DOS y de Windows 3.x apreciarán que este libro contiene información valiosa si desean actualizar su sistema a Windows 98. Muchas de las características fundamentales (como el escritorio, el Explorador de Windows, el menú Inicio y el Panel de control) se describen de forma detallada a lo largo del libro. A su vez, aprenderán a crear y modificar diferentes perfiles de hardware con el fin de solucionar problemas del sistema. Una buena obra si se quiere saber todo sobre este sistema operativo.

Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto
▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno

Flash

Iomega ha anunciado la firma de un principio de acuerdo con Sega para incluir la popular unidad Zip 100 MB en un nuevo producto diseñado para unirse a Dreamcast. El nuevo producto incorporará actividades basadas en Internet como guardar contenidos de correo electrónico y búsquedas en la web. Además, Sega tiene la intención de vender discos Zip de 100 MB con etiqueta propia Dreamcast, y tanto los discos como los dispositivos estarán disponibles en canales de distribución propios de juegos.

Excite e Intel han aninciado un acuerdo sobre varios años para desarrollar un nuevo sevicio de comercio electrónico diseñado para simplificar la compra y venta en Internet. Las dos compañías construirán un servicio que proporcionará a los consumidores una manera fácil de localizar y comprar una extensa gama de productos y servicios hechos a medida según de sus intereses de compra.

Fujtsu e Hitachi suman sus fuerzas para el desarrollo, fabricación y comercialización de pantallas gigantes de plasma. La intención de ambas compañías es anticiparse al incremento de la demanda por pantallas de alta definición y televisores digitales, trabajando juntas para la creación de una nueva generación de tecnología PDP. Según sus estimaciones el año 2 003 el mercado mundial para estos productos ascenderá a cifras alrededor de 3 millones de unidades.

CH Products ha creado un dispositivo indicado para los aficionados a la simulación de vuelo con el mando Flight Sim Yoke USB LE, que con 3 ejes de control y 14 botones recrea el mando de vuelo de un avión convencional, con sus dos empuñaduras. La precisión de este especializado controlador es my alta gracias al USB. El Flight Sim Yoke requiere sistemas Windows 98, y Windows 2000.

Electronics For Imaging anuncia el controlador Fiery Pi6200 para la impresora Minolta D620 basado en el Fiery x2 de EFI. Con esta solución los usuarios tienen una capacidad de tratamiento, control de trabajos y flexibilidad de flujo de trabajo mucho más amplias que con impresoras estándares. El x2 está entre los primeros controladores que soportan Adobe PostScript 3 para funciones avanzadas de manejo de páginas y texto, incluyendo impresión en formato PDF.

Música en **movimiento**



Creative, en su línea de audio digital portátil de entretenimiento, ha lanzado **Nomad**, un dispositivo destinado a ofrecer la capacidad de obtener, transportar y reproducir audio digital en un diseño muy compacto y sólido encapsulado en una carcasa de magnesio, integrando prestaciones como grabación de voz, receptor FM, pantalla de LCD con scroll y baterías recargables. El reproductor Nomad está disponible en dos versiones, 64 MB y 32 MB, pero en ambos tiene un peso alrededor de 70 grs. y ofrecerá soporte para el popular formato e compresión de audio MP3. La versión con 64 MB proporciona adicionalmente más de dos horas de música de calidad cercana a la de CD o más de cuatro horas de capacidad para grabación de voz. Gracias al Creative Digital Audio Center pueden convertirse CDs en archivos MP3 para uso personal. Además, Nomad viene equipado con un adaptador de corriente alterna y dos baterías del tipo AAA que permiten una reproducción continua de 8 a 10 horas, una tarjeta adaptadora y cascos. Creative ha establecido la página www.NOMADWorld.com con la intención de proporcionar herramientas, accesorios y demás soporte. Como curiosidad, los usuarios de una tarjeta Sound Blaster Live! pueden aplicar efectos de la tecnología Enviromental Audio en sus reproducciones.

Más información en la página www.creativelabs.com.

Del papel al **ordenador**



El producto más avanzado de la nueva gama de escaners de **Hewlett-Packard** es el HP **ScanJet 5200C**, con el que se ha triplicado la velocidad de escaneado en el sector de productos de oficina. Simplificando significativamente el proceso mediante la incorporación de solo un botón frontal con el que se realiza la operación, es posible realizar todo tipo de trabajos, dispone de escaneado inteligente y herramientas para aprovechar las ventajas que ofrece Internet. Esta tecnología de escaneado inteligente le permite disponer del soporte de software que se incluye en el producto, dentro del cual destaca un programa OCR (Reconocimiento Óptico de Caracteres) que convierte documentos ya impresos en archivos de texto editables, incluyendo diccionarios de diferentes idiomas. Su calidad lo puede situar dentro de un entorno profesional que requiera excelentes niveles de calidad aunque en general está orientado a la mayoría de los usuarios.

Más información en el teléfono de atención al cliente: 902 150151

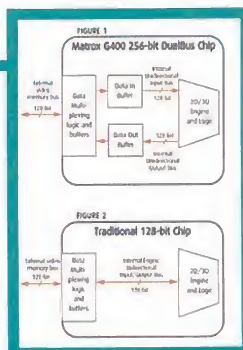
Imaginación para **Dreamcast**



Sega continúa su apuesta para Dreamcast con el lanzamiento de nuevos periféricos tan peculiares como una pistola con un D-pad incorporado, una caña de pescar incluso con carrete y con un pequeño minijoystick, u otros más convencionales en su función, como el **Puru Puru Pack**. Esta nueva gama de controladores tiene un lanzamiento paralelo a la conversión de juegos como «The House of Dead 2», juego idóneo para el uso de una pistola de infrarrojos y Get Bass para el que la "caña" se muestra como el controlador ideal. El incorporado el Puru Puru Pack es un accesorio que conectado al mando de la Dreamcast vibra en consonancia con las circunstancias del juego. Otro dispositivo peculiar es un adaptador para la señal de vídeo con salida a una VGA, para el monitor de un ordenador.

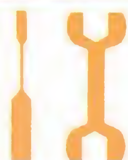
Más información en la página www.dreamcast.com.

Matrox **por 4**



Matrox Graphics ha anunciado su nueva generación de tarjeta gráfica de aceleración 2D/3D y vídeo con el chip **Matrox G400**, en el que la compañía ha incorporado la vanguardia tecnológica en procesos de cálculo de renderización y representación de vídeo utilizando un chip construido en 0.25 micras. Gracias a su arquitectura 256 bit DualBus –en lugar del bus de 128 estándar hoy día– se implementa por primera vez la utilización del AGP 4X a la vez que el AGP 2X, con lo que se consigue una interfaz de memoria de 128 bit y soporte para un máximo de 32 MB de memoria síncrona. El Matrox G400 usa un nuevo procesador de renderizado 3D incorpora características avanzadas como la multitextura por ciclo de reloj, mapeado de entorno y bump mapping, filtro anisotrópico o Stencil buffering. También incorporará nuevas características, como el DualHead Display que permite visualizar una imagen escalada en varios monitores, un RAMDAC de 300 Mhz utilizando el Ultrasharp DAC, que posteriormente se ampliará a 360 Mhz y una representación 2D de altísima rapidez.





Este mes os traemos en "A prueba" dos novedades: el volante Thrustmaster Formula Force GT, y la tarjeta 3D ATI Rage Fury 128.



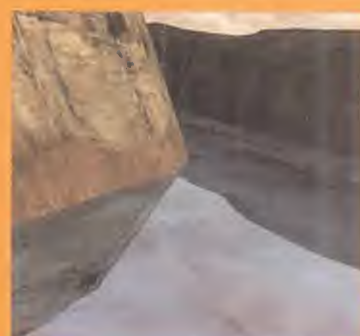


Servodirección **simulada**

El último conjunto de conducción para PC del fabricante Thrustmaster ha atendido un objetivo concreto: la búsqueda del realismo extremo. Desde su diseño, que puede describirse como una buena réplica de un volante y pedales de carreras, hasta la dinámica de su funcionamiento, con fuertes sevomotores que tienen un funcionamiento diferenciado para los distintos ejes, su realismo queda patente. Cuenta, además del mando acelerador y freno, con cuatro pulsadoras situados en el frontal del volante, dos pestañas en el cuello del mismo, y una palanca para cambio manual, proporcionando un gran número de funciones programables.
Una vez en juego, probado en esta ocasión con «Need For Speed III: Hot Pursuit» es evidente que tras una acertada configuración donde podemos elegir el modo de funcionamiento y calibrar la fuerza aplicada a sus servos la sensación de realismo es satisfactoria. Cada elemento perteneciente en el mundo tridimensional tiene un reflejo físico en el comportamiento del volante representado baches, rozamiento, derrapes, deslizamiento y torsión con toda precisión. En cuanto a su constitución física, tan importante en este tipo de dispositivos, encontramos que Formula Force GT es uno de los más agradables al tacto, en el cual se ha incorporado el eficaz sistema de sujeción a mesa con dos mordazas siempre utilizado por Thrustmaster, pero en este apartado cabe decir que es necesario no forzarlo demasiado puesto que puede romperse, lo que conlleva la sustitución de la pieza por un recambio y la consiguiente molestia. No obstante, con toda probabilidad, se trata del conjunto de volante y pedales más completo y realista que hoy día puede encontrarse.

Producto: **Formula Force GT**
Fabricante: **Thrustmaster**
Compatibilidad: **PC (Conexiones al puerto serie y USB necesarias)**
Distribuidor: **Herederos de Nostromo**
Valoración: **92**
Precio: **29 990 (IVA incluido)**
Más información en: **www.hnostromo.com, o en el teléfono 901 11 66 37**





Pureza en **los colores**

Este mes, en cuestión gráfica, analizamos una tarjeta que lleva un par de meses en el mercado, pero que se revela como una de las opciones más interesantes por su equilibrio entre precio y calidad.
Con un chip de 0.25 micras el Rage 128 GL de ATI funcionando a una velocidad de 103 Mhz, el principal interés de esta tarjeta radica en la excelente calidad de imagen que es capaz de proporcionar gracias al uso de 32 bit que incluso pueden disfrutarse en altas resoluciones gracias a los 32 MB de memoria con los que cuenta la tarjeta.
Sobre los estándares OpenGL, DirectX 6.0 DirectDraw y Direct3D, sus prestaciones de potencia de proceso en velocidad, pese a ser muy buenos, se ven superados por algunos de sus competidores, teniendo en cuenta, claro está, el salto de generación en chips de aceleración gráfica, pero pocos pueden ofrecer una calidad de imagen igual al de la Fury y muy difícilmente superior. Gracias a los 250 Mhz de RAMDAC, a cualquier resolución dentro del abanico en el que se mueve la Fury, la frecuencia de refresco se mantiene en valores elevados consiguiendo una imagen suave y nítida. Entre las prestaciones más interesantes se encuentra la salida de TV, PAL/SECAM o VCR con señal de vídeo compuesto o S-vídeo y el soporte para DVD, aunque la imagen que acompaña a este artículo no es la definitiva –es una versión de prueba–.



Utilizando un equipo con Pentium III a 350 Mhz con 64 MB de RAM, la demo denominada Rage Dawning que ATI incluye en un CD que acompaña al producto, es un buen ejemplo de lo que el chip Rage 128 es capaz de hacer, en el que aplicando multitud de efectos (stencil buffer de 8 bits, bump mapping, puntos de luz especulares etc.) se aprecia que la calidad de imagen se mantiene, así como la velocidad, en este caso por encima de los 35 frames por segundo en resoluciones de hasta 1 280x1 024.
En definitiva, Rage Fury se sitúa como un producto de contrastada calidad de imagen con aceleración 3D como con 2D que sin estar en la última línea de desarrollo se muestra como un producto muy a tener en cuenta.

Producto: **ATI Rage Fury 128**
Fabricante: **ATI**
Compatibilidad: **PC PCI, AGP**
Distribuidor: **El System**
Valoración: **88**
Precio: **32 900 Pts**
Más información en: **www.atitech.com o en el teléfono 917 10 20 23**

Salvaje en **las sombras**



Tras la creación de uno de los chips que entró en la discordia comercial de la última generación de procesadores gráficos por alcanzar las máximas prestaciones, **S3** ha finalizado el desarrollo del **Savage 4**, en el cual están basadas algunas tarjetas de los principales fabricantes. Construyendo un nuevo procesador de 128 bit super pipelined 2D/3D y un también nuevo motor de vídeo, Savage 4 proveerá de soporte total AGP 4X, 32 bit de renderización, compresión de textura (S3TC), filtro trilineal, multitextura por ciclo de reloj, DVD acelerado por harware, soporte para tarjetas de 32 MB de memoria y para conexión con pantallas planas digitales. La incorporación de Stencil buffer para el uso de sombras (texturas tratadas como modelos poligonales para crear relieve) en tiempo real, con juegos como «Unreal Tournament», con resultados impresionantes.

Más información en www.s3.com

Ergonomía como **prevención**



3M se ha caracterizado como compañía por establecer un cuantioso número de productos con las más diversas aplicaciones dentro del mercado de los útiles de oficina y accesorios para ordenador. La comodidad ha sido uno de los principales factores en sus diseños y por esta razón ha lanzado una nueva línea de productos en la gama **Top-Comfort**, adaptándose a los usuarios que emplean el ordenador de forma continuada. Entre las soluciones que ofrece figuran reposamuñecas para el teclado, soportes de documentos estándar, reposapiés, filtros de pantalla, soportes de monitor y superficies de precisión para el ratón.

Para más información llamar al teléfono de atención al usuario: 91 321 60 00.

Dar la hora sin dar **la nota**



ECHO, compañía dedicada a la comercialización de accesorios para teléfonos móviles, ha puesto a disposición de los usuarios un curioso dispositivo. Se trata del **Echo-reloj**, un reloj que emite pequeñas vibraciones y se ilumina cuando suena el teléfono móvil de su propietario. De este modo, se consigue evitar el sonido estridente del móvil en los lugares más inadecuados, sustituyéndolo por un sistema silencioso y realmente original. Para que el Echo-reloj lleve a cabo esta función basta pulsar la tecla adecuada y de esta forma, reconocerá las llamadas en el momento que se producen. A continuación se elimina la función auditiva del móvil, y cuando se produce la llamada el reloj vibra y se ilumina inmediatamente.

Más información en el teléfono 92 237 54 11.

Información **en libertad**



Sony presenta **Memory Stick** como un nuevo concepto de portabilidad y capacidad de información en el que se interponen la versatilidad de usos en gran variedad de productos audiovisuales y la amplitud de formatos digitales en lo que es una pretensión por ofrecer al usuario libertad para captar, almacenar transportar y reproducir información. La intención es la de crear un formato de almacenamiento universal para productos de electrónica de consumo en todos sus campos (imagen, sonido, vídeo, texto...). Sus prestaciones más características son:

- Tamaño compacto, robusto y reducido, para su utilización en cualquier lugar y condición.
- Flexibilidad, con la capacidad de guardar cualquier información, procedente de muy diferentes dispositivos.
- Fiabilidad, datos seguros gracias a una pestaña móvil que impide la re-escritura.
- Ampliable y versátil gracias al protocolo Sony Serial Protocol que asegura la utilización de desarrollos futuros con capacidades de memoria superiores.
- Protección de la propiedad intelectual mediante sistemas de protección contra copias digitales.

Más información en la página: www.world.sony.com/MS/

El poder **del centauro**

Guillemot ha introducido en España nuevas tarjetas de aceleración gráfica de las que el máximo exponente se encuentra en la **Guillemot Xentor 32** que incorpora el último chip de Nvidia Riva TNT2 Ultra capaz de generar 9 millones de polígonos por segundo, mapeado de texturas de hasta 300 millones de píxeles, renderización 3D de 32 bit, e interfaz AGP con pleno soporte para la transferencia de texturas. De esta manera, los 32 MB de la memoria de la tarjeta pueden destinarse al frame buffer. La velocidad de transferencia de datos alcanza la cifra de 2,73 GB por segundo gracias a que la memoria de 32 MB tiene una frecuencia de 183 Mhz.



De entre las incorporaciones del nuevo chip implementadas en la tarjeta destacan la arquitectura Twin Textel a 128 bit procesando dos píxeles por ciclos de reloj con una renderización 3D de 32 bit, gracias a lo cual se consiguen resoluciones de hasta 2 048x1 536 y efectos avanzados como en enviroment mapping o el bump mapping, filtro bilineal, trilineal, anisótropo etc. Xentor 32 trabaja en los estándares DirectX 6, Direct 3D, DirectDraw y OpenGL. El precio de la tarjeta es de 44.990 IVA incluido.

Más información en el teléfono de atención: 93 544 15 00.

Sentir **la fuerza**

El desarrollo de controladores para consola se ha diversificado y especializado con nuevos periféricos destinados a uno u otro género en concreto. En este sentido han surgido controladores como el último conjunto de volante y pedales para PlayStation **Top Drive 2** de **Logic 3**, cuyo principal avance es la incorporación de la tecnología Dual Shock que permite la generación de efectos de resistencia, impactos y fricción en el control del volante y pedales. El indicador de control de conducción con Dual Shock es altamente preciso gracias a su sistema de telemetría por LED. Dispone adicionalmente de autoconfiguración para la consola y autocentrado, un botón de reposicionamiento también con indicador LED y puede ser instalado sobre una mesa o mediante ventosas.

Más información en Herederos de Nostromo (telf: 901 11 66 37)



Sony ultima los detalles de su PlayStation 2

Resulta irónico que una máquina haya sido capaz de revolucionar las expectativas del sector del entretenimiento cuando aún carece de nombre y su lanzamiento queda lejos. La causa principal de este fenómeno radica en el cambio del concepto de entretenimiento que Sony pretende llevar a cabo con su último desarrollo. A su favor tiene ya bastantes factores si observamos los precedentes de su hermana mayor, la cual se ha convertido en uno de los formatos de entretenimiento más extendidos de todos los tiempos y que lo seguirá siendo algún tiempo más con toda seguridad. Tras estos precedentes, y con el camino allanado, es lógico pensar que Sony apueste a lo grande.



Tecnología en Gestación



Ken Kutaragi, Vicepresidente de Sony Computer Entertaiment explicó la estrategia de Sony con respecto a PlayStation 2.



Tras la presentación de Tokio de la nueva consola siguen revelándose datos de ésta. Las primeras imágenes que aquí se mostraron causaron una gran conmoción.

Desde que se dio a conocer la incursión de Sony en el desarrollo de Playstation 2, son muchas las informaciones y noticias de las que la prensa se ha hecho eco invadiendo los medios de comunicación, algunas de ellas de dudosa procedencia. Pero tras la presentación oficial en la ciudad de Tokio de la futura consola de Sony el día 2 de Marzo en la que estuvieron presentes Noboyuki Idei, Presidente de Sony Corp, y Ken Kutaragi, Vicepresidente Ejecutivo de Sony Computer Entertainment, también más conocido como Mr. PlayStation, pudieron conocerse mayores detalles acerca del nuevo proyecto. Éste ha desvelado algunos datos concretos del poder tecnológico con el que se está dotando a PlayStation 2, proyecto conocido provisionalmente como "La PlayStation de Nueva Generación", aunque parece que su desarrollo está más que definido hoy día. Tales especificaciones suponen en la actualidad verdaderos desafíos técnicos, pudiendo apreciarse un salto cualitativo espectacular, que no ha tenido precedentes en la historia del hardware de entretenimiento en el terreno de las consolas. De hecho, son tan impactantes que es inevitable su comparación con entornos profesionales de gráficos en la actualidad cuyo coste asciende más allá de las seis cifras. No obstante, en el campo de la electrónica de consumo, y más concretamente en el del entretenimiento, la evolución tecnológica ha sido más vertiginosa a medida que han transcurrido los dos últimos lustros, por esto hacer una estimación de cómo será la acogida de un nuevo equipo cuando aún falta alrededor de año y medio para su comercialización es extremadamente complicado. Lo que sí está claro es una tendencia hacia la integración de prestacio-







nes tradicionalmente de otros campos, posibilitando que la consola se convierta en un entorno de entretenimiento mucho más "abierto" y con posibilidades de comunicación destinadas hacer de ésta una estación de diversión orientada en varias vertientes.

GEOMETRIA AL LÍMITE

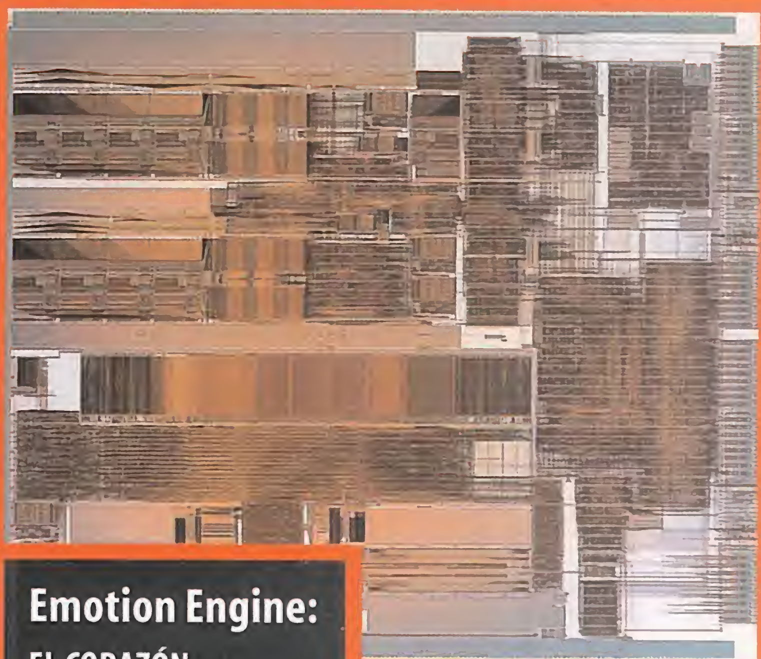
La CPU de la futura máquina, denominada Emotion Engine, no se limita a las aplicaciones para juegos, sino que será el corazón de un procesador para futuras aplicaciones de entretenimiento, abarcando varios campos e incorporando una capacidad de proceso significativamente superior, comparándola con las de los ordenadores personales en la actualidad. La combinación masiva de avanzados procedimientos integrados en esta CPU permitirán complicadas operaciones de cálculo en el ámbito de la simulación física, inteligencia artificial, dinámica, creación de entornos complejos, geometría poligonal, animación de personajes ultra-realistas o cinemática inversa, entre otras.

Esto se traduce en la posibilidad de generación, por ejemplo, de superficies curvadas mediante NURBS, realizando transformaciones de la geometría 3D en tiempo real que difícilmente pueden concebirse con CPUs basadas en el PC y conseguir velocidades aceptables. Así mismo, tal y como se pudo apreciar en las demostraciones ofrecidas en Tokio, la máquina es capaz de representar en tiempo real escenas tan impensables como las de miles de cabellos de un personaje moviéndose, animaciones faciales o el movimiento de la ropa de un personaje.

El Emotion Engine dispondrá de la cualidad de ejecutar instrucciones super-escalares del tipo MIPS3 y en parte MIPS4. Independientemente, cuenta con dos unidades de proceso vectoriales. La primera, VPU0, que tendrá una interfaz directa de 128 bit con la CPU, permite la ejecución de instrucciones en paralelo, por lo que estará destinada a calcular todo lo relacionado con la geometría poligonal, como control de colisiones, comportamiento físico de los objetos e incluso la IA de entidades y personajes. La segunda unidad, VPU1, está destinada a la ordenación matemática de los polígonos en la escena final.

Además de la potencia de proceso, la máquina está orientada a la exploración de nuevos entornos de entretenimiento, en lo que parece ser la intención de Sony por crear una consola cuyas posibilidades no se limiten a lo que puede ofrecer una plataforma de juegos convencional. En esta línea podemos encontrar la inclusión del DVD-ROM, un formato aún sin explotar del todo, cuyas aplicaciones audiovisuales son muchas y de diversos ámbitos, además de ofrecer evidentes ventajas por capacidad de almacenamiento y la velocidad de transferencia. PlayStation 2 contará también con soporte para el formato de compresión de vídeo MPEG-2, haciendo posible la reproducción de películas en un formato de gran calidad de imagen. Sin embargo, se prevé que la utilización de este formato sea en un principio minoritaria y alcance un presencia mayor a medida que aumenten las necesidades de los desarrolladores de videojuegos. Hasta ese momento es muy posible que el formato de creación de títulos preferido por las compañías seguirá siendo el CD.

Así mismo, la incorporación del puerto USB posibilita una capacidad de comunicación con un gran número de dispositivos y periféricos, tales como un joystick, ratón teclado, altavoces etc., a día de hoy, y eso teniendo en cuenta que aún es una tecnología en plena expansión. Por último, y quizá la incorporación de la que se obtiene una mejor referencia del concepto de la nueva generación de Playstatión como plataforma abierta, es la del módem mediante una tarjeta PCMCIA. Esto hace vislumbrar la idea de la futura máquina, no como una alternativa al PC, sino como una estación de juegos capaz de comunicarse con éste. Pero todos estos datos, pese a estar confirmados, no garantizan que vayan a proporcionar aplicaciones más allá del campo de los videojuegos.



Emotion Engine:
EL CORAZÓN DEL RECIEN NACIDO

CPU 128 BITS EMOTION ENGINE: El poderoso chip de la unidad central de proceso de la PlayStation 2 posee en sus entrañas la friolera de 10,5 millones de transistores. Desarrollado a en colaboración Toshiba, posee unas características y capacidad de proceso basado en los 128 bit y las operaciones de coma flotante que permiten implemtentar un nivel de detalle sin precedentes.

FRECUENCIA DE RELOJ: 300 MHz.

MEMORIA CACHÉ: instrucción, 16 Kb, Datos, 8Kb + 16 Kb.

MEMORIA PRINCIPAL: 32 MB Direct RDRAM (Direct Rambus).

ANCHO DE BANDA DEL BUS DE MEMORIA: 3,2 GB por segundo.

CO-PROCESADOR MATEMÁTICO: Unidad de coma flotante FPU (Flotating Point Multiply Acumulator x1, Flotating Point divider x1).

UNIDADES DE VECTOR: VU0 y VU1 (Flotating Point Multiply Acumulator x9, Glotating Point Divider x3).

CÁLCULO DE OPERACIONES EN COMA FLOTANTE: 6.2 GFLOPS.

3D CG TRANSFORMACIÓN GEOMÉTRICA: 66 millones de polígonos por segundo.
- Más proceso de luces: 38 millones de polígonos por segundo.
- Más proceso de niebla: 36 millones de polígonos por segundo.

GENERACIÓN DE SUPRFICIES CURVADAS (BEIZER): 16 millones de polígonos por segundo.

DESCODIFICADOR DE IMAGEN COMPRIMIDA: MPEG 2.

VELOCIDAD DE PROCESO DE IMAGEN: 150 millones de píxeles por segundo.

Sony se ha implicado en el desarrollo, no ya de una nueva plataforma de juegos, sino de un concepto de entretenimiento mucho más amplio





NUEVA PAUTA EN GRÁFICOS

La concepción del Graphics Syntheiser para la próxima consola de Sony es un intento por poner a disposición del público en general lo que hoy son prestaciones limitadas a estaciones gráficas profesionales de alta gama. Incorpora un motor de render en paralelo que contiene un bus de datos de 2.560 bit, que para hacernos una idea viene a ser 20 veces el tamaño del bus de la mayoría de aceleradores gráficos basados en PC de la actualidad. El integrar una DRAM integrada en el chip es una tecnología pionera que da una dimensión de la apuesta de Sony y su esfuerzo de inversión y desarrollo. La calidad obtenida gracias a su uso parece que permite algo así como mostrar una calidad de imagen similar a la de una película procesada en tiempo real. Esto se hace posible gracias a una capacidad de proceso de 75 millones de polígonos planos, una cifra astronómica si tenemos en cuenta que la última generación de chips de aceleración gráfica para PC ronda los 9 millones. Incorporando además el Z-buffer, texturas, luces y la componente alfa (transparencia) la cifra se mantiene entorno a los 20 millones.

¿RUMORES O... GLOBOS SONDA?

Entre la estrategia de Sony, que hasta ahora ha sido bastante similar al que se llevó acabo con la actual PlayStation, y la espectación causada en la prensa del sector, el bombardeo de información ha sido continuo. Algunos datos han sido considerados como rumores, pero otros son probables que atiendan a una intención por saber cómo caerían ante la opinión pública y así definir las prestaciones de la futura consola. Por ahora Sony, sin lanzar alguna fecha puesto que el lanzamiento definitivo está aún lejos, ha dado ya unas primeras referencias, del mismo modo como ya ocurrió en la actual PlayStation. El lanzamiento de la nueva tiene prevista su aparición en el país nipón en torno a la próxima primavera-verano, seguidamente en los Estados Unidos lo hará al final del 2 000, pero aún no hay una fecha definida para el territorio Europeo, pero todo apunta a que no se prolongue mucho más. No obstante, aún es probable que el proyecto sufra retrasos.

Por otro lado, el precio de la consola ha sido motivo de un sinfín de divagaciones dado que algunos se aventuraron a establecer en las 100.000 ptas., pero poco después la cifra descendió a la mitad y las opiniones más próximas a Sony desvelaban que su intención era mantener el precio de la consola por debajo de los 400 $. Según las últimas informaciones, el precio final podría estar entre 30.000 y 40.000 ptas., una cifra mucho más cercana al precio de la actual PlayStation.

Pero independientemente de las inevitables apreciaciones sobre fechas de lanzamiento y precios, han circulado noticias y rumores tan singulares como los futuros nombres de la consola: PlayStation 2000, Playstation 2, PlayEmotion, etc. Eso sin contar con la avalancha de títulos que se suponen están preparándose y con los inauditos diseños del aspecto externo de la consola. Sobre todos estos supuestos no hay nada, ni mucho menos, confirmado.

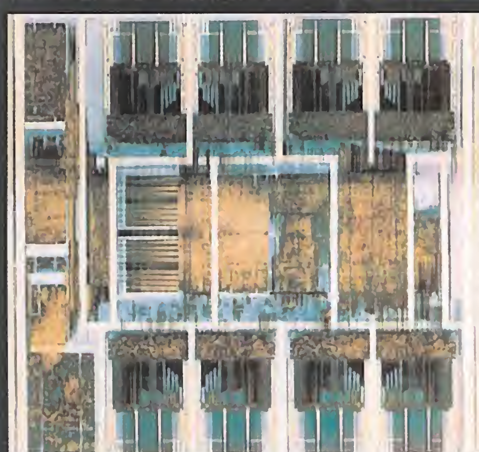
SIN RENUNCIAR AL PASADO

La compatibilidad con la actual máquina de Sony mediante el uso de la CPU I/O con el objetivo de no cerrar el mercado a los disponibles títulos de PlayStation puede hacer dudar de su utilidad comercial, ya que no parece probable que el inmenso catálogo pueda beneficiarse de algún modo de las características de la nueva consola, que de ser así no podría garantizarse esta compatibilidad al 100% no sólo a con funcionamiento de los videojuegos sino con la totalidad de los periféricos comercializados. Parece que la incorporación del veterano procesador no tendrá mayor pretensión que la de acomodar un basto número de títulos a una consola de reciente aparición. Esta circunstancia plantea cierta controversia al suponer que un usuario que adquiera la nueva máquina en un futuro

Sin rival en la actualidad

De entre las consolas que hoy podemos encontrar, ninguna puede competir en cuanto a cifras de rendimiento en proceso de gráficos. Por citar algún ejemplo, los 20 millones de polígonos texturizados que la futura máquina de Sony será capaz de ofrecer utilizando diversos efectos, no tienen parangón en las máquinas actuales. Dreamcast es capaz de unos 3 millones, y Nintendo 64 unos 150.000 en las mismas condiciones. No obstante, hasta la llegada de la PlayStation 2, las posibilidades de expansión de la consola de Sega serán muchas dado que está recibiendo un gran soporte técnico. Por su parte, Nintendo se encuentra dando los primeros pasos de una nueva consola apodada provisionalmente Nintendo 2000 que pueda hacer frente a las capacidades de la de Sony, aunque su lanzamiento se prevé posterior. Es más que probable que Nintendo abandone el uso de los cartuchos para abrir sus títulos al formato DVD o un desarrollo similar de la propia compañía.

La implementaión de tecnologías de proceso de gráficos en hardware, pioneras incluso en ámbitos profesionales, es un hecho sin precedentes que revela la importancia que ha adquirido la creación de plataformas de entretenimiento



Graphics Synthesizer:
MOTOR GRÁFICO A REACCIÓN

En un momento en el que la última generación de chipset de aceleración gráfica tienen una velocidad de proceso de polígonos que se sitúa entorno a los 9 millones de triángulos por segundo, las prestaciones de este procesador son una prueba de la progresión tecnológica del Graphics Synthesizer.

FRECUENCIA DE RELOJ: 150 Mhz
ANCHO DE BANDA DEL BUS DE MEMORIA: 48 GB por segundo.
AMPLITUD DEL BUS: 2,56 Kb.
FORMATO DEL PÍXEL: RGB: Alpha:Z Buffer (24:8:32).
VELOCIDAD DE CÁLCULO DE POLÍGONOS: 75 millones de polígonos por segundo.

Demostración práctica

Los datos que hasta ahora hemos citado son difíciles de evaluar al no contar con una tecnología como contrapartida con la que compararlos. Evidentemente son datos teóricos que aún no están absolutamente contrastados y que forman parte de una máquina cuyo funcionamiento debe valorarse de un modo global con todos sus elementos trabajando de forma integrada. No obstante existe una manera de probar irreprochablemente las características que se han hecho públicas y es mostrar visualmente de que es capaz la nueva máquina. Las escenas de las demostraciones que se realizaron en su presentación han dado la vuelta al mundo por su espectacularidad a pesar de que hay que tener en cuenta que en ellas no se exprime la capacidad de la nueva consola y que las compañías que las realizaron Square, Namco, From Software y la propia Sony hubieron de hacerlo en cierto modo contra-reloj.



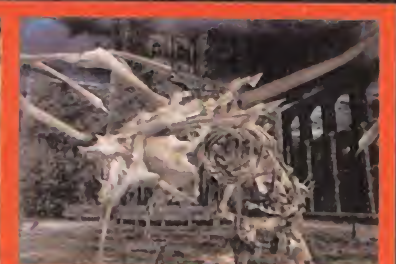
• Square nos mostró escenas del Final Fantasy VIII en las que pudimos ver a dos de sus personaje en una escena de baile en la que la animación estaba próxima a la que puede apreciarse en un film con actores reales. Además, pudo verse la impresionante animación facial de un anciano personaje demostrando la capacidad de representar emociones y sentimientos en sus personajes.





• Namco dio vida a la sensual chica de «Ridge Racer Type 4» caminando por una pasarela, en la que se pudo apreciar una fabulosa expresividad en sus gestos y destacó primordialmente la representación de sus cabellos en movimiento. También pudo verse una demo de Tekken en tiempo real en la cual montones de personajes a parte de los luchadores poseen un movimiento independiente.





• From Software presentó una secuencia en la que numerosos esqueletos salen de sus tumbas. El uso de la luz y el tratamiento de la niebla generan una atmósfera terrorífica.

• Sony demostró que algunas técnicas a día de hoy consideradas como utopías pueden llevarse a cabo con las escenas de una probable nueva entrega de «Gran Turismo». Aquí pudieron verse mapeados de reflexión de superficies en tiempo real, no sólo con múltiples luces, sino con imágenes así como vislumbrar la capacidad de la consola en la simulación de comportamiento físico de objetos.

Otras escenas de Sony ofrecían demostraciones específicas en el tratamiento de partículas, geometría y factrales.



El objetivo inicial tras la presentación en Tokio era el de lanzar la consola a principios del 2 000, pero parece que las plantas de producción no proporcionarán disponibilidad total del chip gráfico hasta la primavera de ese mismo año

le atraiga la idea poder usar sus viejos juegos puesto que lo más probable es que su ilusión estará centrada en los nuevos, y ya dispondrá de una PlayStation actual para disfrutarlos.

EN PRODUCCIÓN

Thosiba Corporation y Sony anunciaron el pasado 4 de Marzo, dos días después de la presentación en Tokio, la firma de un acuerdo básico para establecer una línea de producción del Emotion Engine, corazón de la próxima PlayStation.

La operación, denominada Joint Venture Company, ha establecido este Abril una compañía fabricante fruto de este acuerdo en la ciudad japonesa de Oita, y será capaz de confeccionar chips a partir de láminas de 8 pulgadas empleando una tecnología de 0.18 a 0.15 micras. El nuevo chip estará disponible al final del 99. La capacidad de producción inicial será de unas 10 000 láminas por mes teniendo en cuenta que de cada lámina se producen múltiples chips. Las espectativas de inversión de esta línea de producción y su equipación rondan los 500.000 millones de yens.

El mismo día fue anunciado el establecimiento de una nueva compañía subsidiaria destinada a fabricar el chip gráfico Graphics Synthesizer de la que aún no se ha determinado el nombre. Basada en Nagasaki, Japón, la nueva factoría de chips de silicio tendrá un rendimiento similar a la del Emotion Engine con el objetivo de que el Graphics Synthesizer esté disponible hacia la primavera del 2 000. Esta vez la cifra de inversión asciende a 700.000 millones de yens.

Aún teniendo en cuenta las desorbitadas cifras que se manejan en inversión, todo apunta a que el precio de la consola será bastante asequible. Sin duda, hoy más que nunca podemos afirmar que se abre un esperanzador horizonte de hardware de entretenimiento que Sony se ha encargado de mostrarnos, aunque la evolución implica a todos los formatos. Queda esperar que estas espectativas se hagan pronto realidad y, por supuesto, que las compañías dedicadas al desarrollo de soft tengan la capacidad suficiente para afrontar el reto de la próxima PlayStation con títulos que puedan aprovechar sus, en principio, fabulosas prestaciones y se mantengan a la altura de la máquina. Al parecer, el sueño de todo aficionado a los videojuegos se aproxima.

S.T.M.

CPU, lector y sonido

FRECUENCIA DE RELOJ:
33,8 Mhz o 37.5 Mhz (selecionables)
SUB BUS:
32 bit
TIPOS DE INTERFAZ:
IEEE 1294, Universal Serial Bus (USB)
PUERTO DE COMUNICACIÓN:
Vía Tarjeta PC (PCMCIA)
DISPOSITIVO LECTOR:
CD-ROM y DVD-ROM
PROCESADOR DE SONIDO:
Múltiples voces
NUMERO DE VOCES: ADPCM:
48 canales en SPU2 y adicionalmente voces programables por software
FRECUENCIA DE MUESTREO:
44.1 Khz o 48 khz (selecionables)

Altas Prestaciones



Especificaciones

Motor

Radon-Ulzer 620C
Longitud del motor: 7 metros
Combustible: Tradium
Altura de elevación de repulsión: 105 m.

Rendimiento

Velocidad máxima: 950 kph
Frenos: Alerones triples de control
400 metros en 1.53 segundos

Especificaciones del juego

Tipo de juego

Velocidad máxima de 950 kph
PC 1-8 jugadores
Aceleración de Hardware 3-D

Características

Número de Podracers más de 21
Mundos 8
Número de pistas 22
Vehículos modificables

Peligros

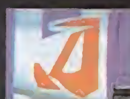
Lluvias de meteoritos
Incursores Tusken o
moradores de las arenas

Especificaciones técnicas

Contactos

www.starwarsracer.com

UN SOFISTICADO EJEMPLO DE INGENIERÍA DE MÁXIMO RENDIMIENTO QUE FUNCIONA CON LA MISMA SOLTURA EN LA PISTA DE PRUEBAS QUE EN TATOOINE. OPTIMIZADO PARA LA VELOCIDAD, SE HA REDUCIDO SU PESO ELIMINANDO CUALQUIER ELEMENTO RELATIVO A LA SEGURIDAD. ESTE ELEGANTE VEHÍCULO CARENTE DE PUERTAS COMBINA EL GUSTO Y LA DISTINCIÓN CON UN CONJUNTO DE MOTORES DE CARRERAS PREPARADOS RANDON-ULZER 620C GARANTIZADOS PARA HACER VIBRAR LAS VENTANAS DE TUS VECINOS.



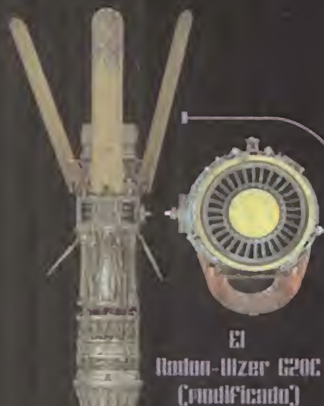
Personaliza tu Podracer, tío.



¿Quieres llevar un posavasos? ¿Qué tal si te compras una furgonetilla?



Visualizador digital con toda la información básica, si te atreves a bajar la vista para verlo.



El Radon-Ulzer 620C (modificado)

Los caballos de potencia que podrían salvar la galaxia provienen de la basura de Watto. Arreglados y reconstruidos por el propio Anakin Skywalker, te mostrarán como ya desde muy joven, el futuro Darth Vader tenía un sentido de la creación un tanto siniestro.



Palancas de gas – Atención: no te sujetes aquí, sólo conseguirás ir más rápido.

Tú – intentado contener las arcadas.

Alerones – Molan y además son útiles, este es un deportivo de verdad.

Cables de control Steelton – = una carrera de cuadrigas a 950 kph.



Ordenador telemétrico que calcula los algoritmos de presión y temperatura y que aguanta bastante más trote que el típico PC portátil.

Viento del Desierto

Azul Dos Lunas

Rojo Naboo

Llamarada

Negro Noche de Tatooine

Fantasma Keizaar

Resplandor Galáctico

Esmeralda Mist

Has visto la película. La has visto un millón de veces, así que calienta tu Podracer en 8 mundos, 22 pistas. No hay otra experiencia como ésta.









Si te quieres enterar de cómo LucasArts ha redefinido a conciencia la conducción, visita a tu proveedor habitual de LucasArts. O también puedes disfrutar de una estimulante prueba de conducción en www.starwarsracer.com









También disponible para Nintendo 64.

www.starwarsracer.com www.starwars.com

zona arcade



Por: Penelope Labelle

Este mes no ha sido especialmente movido en cuanto a novedades, y ello ha podido ser por la recién clausurada reunón del E3. En cambio, sí que ha sido ajetreada en cuanto a participación de todos vosotros, los lectores. Lo mejor es que os lo cuente vuestra líder de equipo.

Llega la revolución





Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. Para empezar, y dado que el sistema de votaciones es aún algo joven, pasaré a explicároslo de nuevo. Cada mes podéis votar a tres juegos dentro de cada apartado de estas páginas –Acción Frenética, Sin Teclado y Carrusel Deportivo– por separado y repartiendo los 10 puntos –a cada sección– que tenéis para ello.

Una vez dicho, os paso a comentar lo que ha ocurrido en el panorama informático que nos afecta durante este mes.

EL MUNDO SE MUEVE

Todos aquellos que sean fanáticos de la saga de «Quake» podéis estar de enhorabuena, ya que hace pocos días apareció en la web oficial de «Quake 3» –www.quake3arena.com– una versión del esperado programa de id Software. Bueno, más que una versión, se trata de un test de prueba para ver cómo va en los diferentes sistemas para los que se han lanzado. Pero si queréis tener más información, podéis iros al apartado de Acción Frenética, donde hay más información al respecto.

En otro orden de cosas, los famosos creadores del espectacular «MDK» han vuelto a las andadas en un nuevo proyecto que lleva como nombre «Giants. Citizen Kabuto», del cual he podido ver una pre-alfa, bastante en pañales, pero que dejar ver a las claras qué es lo que pretenden los chicos de Planet Moon Studios. Con un claro acento a lo que fue «MDK» en cuanto a gráficos se refiere –acomodándose a los tiempos que corren, claro está–, «Giants» permitirá elegir entre tres razas distintas, Sea Reapers, Meccaryn y el gigante Kabuto, los cuales están en lucha por el control de un exótico mundo, una especie de isla, en el corazón de una vasta nebulosa por muy diferentes razones. Kabuto fue creado por los Reapers para defenderse



Acción frenética

Este mes este apartado va a estar dedicado a la reciente publicación en Internet del test de «Quake 3 Arena» que los chicos de id Software dejaron el la página oficial del juego (www.quake3arena.com). La primera noticia surgió casi a finales de junio, cuando me vi sorprendida por el mencionado test para Macintosh. Rauda y veloz me lo bajé de Internet, y lo estuve probando para ver qué tal iba a través de mi módem de 33.6 Kb, y la verdad que me quedé bastante sorprendida, ya que los servidores que se habían destinado a probar dicho test no estaban, desde luego, en España, y ni siquiera en Europa. La suavidad de movimientos, los gráficos sólo maximizados gracias a tarjetas 3D potentes, la respuesta de los controles... Todo, absolutamente todo eran cosas buenas para la continuación de la saga. Pero más sorprendida me quedé cuando casi quince días después apareció la versión de PC del mismo, y no sólo eso, sino que era totalmente compatible con la de Macintosh y la de Linux, casi lanzada a al vez que la de Mac. Una sorpresa que nos llena, imagino, a todos de satisfacción.

Lo que más me sorprendió de «Quake 3 Arena Test» fue la suavidad con que se movía a través de Internet, incluso aquí, en España, donde contamos con una red de telecomunicaciones bastante atrasada con respecto a otros países, y que espero (imagino también que todos esperamos) que se mantenga en la versión definitiva del juego que ya no queda mucho para que salga a la luz. Esperamos ansiosos.

Y ahora, vuestros votos:

MAESTROS: 1. Quake II, 2. Half-Life, 3. Unreal



Carrusel deportivo

No demasiadas novedades dentro del mundo deportivo. Para empezar, los chicos de 3DO están realizando dos juegos, uno de béisbol y otro de casinos en las Vegas («High Heat Baseball 2000» y «Vegas Games 2000») de los cuales existen demos en Internet, que poseen, a priori, un aspecto bastante aceptable, pero que creemos que no van a ser distribuidos dentro de nuestras fronteras, desgraciadamente.

El fútbol tiene un nuevo representante de la mano de Eidos; se trata de «UEFA. Champion League. Temporada 1998/99», y del cual os podemos asegurar que posee calificativos suficientes como para poder competir con los grandes, incluyendo todos los equipos reales que compiten en la liga europea, así como la

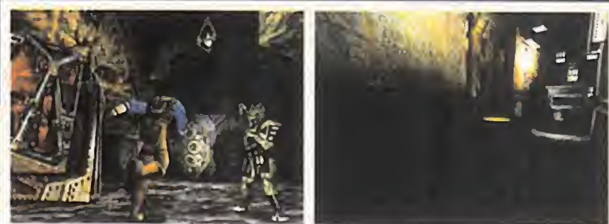


Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección:
ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

Sin teclado

Parece ser que casi todos estáis de acuerdo en que desaparezca esta sección de estas páginas, pero aún así dejaré que pase algo más de tiempo para decidir su supresión.
Y para aquellos que gusten de esta sección, el pasado mes Sony hizo oficial la presentación de su nueva consola, la todavía sin nombre definitivo PlayStation 2, y que promete revolucionar el mundo de las consolas, yendo más allá de lo que se conoce por este término, aunque habrá que esperar todavía unos dos años hasta poderla tener en nuestras manos. Podéis ver también un estupendo reportaje que incluimos en las páginas de esta misma revista. Mientras tanto, Sega, con su Dreamcast, sigue cosechando éxitos en el país del Sol Naciente, pero claro, hay que tener en cuenta que el gusto de los orientales no es el mismo que el de los occidentales. Veremos en qué queda esto cuando por fin salga a la venta en Europa a partir de septiembre, según prometen.
Y las votaciones son:
MAESTROS: 1.- Ridge Racer Type 4 (N64), 2.- Tomb Raider II (PSX), 3.- Need for Speed III (PSX)

En la Boca del Volcán







A pesar de que el mes ha estado poco movido por la celebración del E3, algunas novedades os puedo traer a esta sección.
En primer lugar he de hablar de «Prince of Persia 3D», la renovación de la saga, que viene a añadir a aquellas aventuras del príncipe de Persia –de hace más de 10 años– una nueva dimensión y unas nuevos derroteros que van a provocar una nueva uforia dentro de los arcades de plataformas. Ya era hora de que los chicos de Red Orb se dieran cuenta que necesitábamos más aventuras de las mil y una noches.
Continuamos con «Kanaan», un título que, segun sus autores, va a revolucionar el género de los shoot'em ups 3D –¿no es eso lo que todos dicen?–. Los chicos de Argonaut quieren hacer sombra a títulos como «Quake II», «Half-Life» o «Unreal». Veremos en qué queda todo esto.
Activision está preparando «Beneath» –aunque es probable que paren el proyecto–, otro título perteneciente al género de los arcades 3D, y que también contendrá importantes rasgos de aventura, prometiendo una revolución dentro de lo que es el control de los personajes.
«Decay» es un título, para terminar, que están preparando los chicos de Insomnia Software, un arcade 3D, de nuevo, que también poseerá grandes tintes de aventura y que nos situará en un hipotético siglo XXI dominado por el caos y la corrupción, y en el cual desempeñaremos la tarea de limpiar nuestro mundo. ¿Acaso no nos suena un poco este argumento? Pues eso, que parece que se acaban los recursos de originalidad.

de los Meccaryns, pero logró escaparse y ahora vive en libertad atemorizando a todas las especies con el fin de lograr el control de la isla. Los Sea Reapers, una de las razas más extendidas de la isla, tuvieron que huir a los mares para defenderse de los Meccaryns y del gran Kabuto; y los Meccaryns son una raza extraterrestre que han llegado a ese mundo para poder reparar sus vehículos y no están dispuestos a marcharse de tan valioso lugar. Así, ya os podéis imaginar el conflicto que se ha armado. Cada una de las tres razas que os he comentado podrán ser susceptibles de elección, cada una de ellas contando con unos atributos y poderes especiales que les hacen totalmente diferentes.



traducción íntegra de todo el programa, incluyendo también comentarios de José Ángel de la Casa y Michel. El que sí parece que va a ser un terreno movidito durante este año va a ser el mundo del motor, como Micromanía viene anunciando ya desde hace tiempo, con proyectos como «Driver», «24 Horas Le Mans» o «Midnight GT», entre otros, que destacarán por su elevada jugabilidad, fidelidad con la realidad y preciosismo gráfico.
Os recuerdo también el debate planteado el mes pasado: ¿por qué las compañías sacan constantemente versiones de sus juegos deportivos, y no innovan más en el género?
Y nada más, sólo vuestros votos:
MAESTROS: 1.- FIFA 99, 2.- Monaco Grand Prix R.S. 2, 3.- Need for Speed III: Hot Pursuit

Torpelandia

Este mes os traigo trucos para el programa de Rage, «Incoming», que seguro muchos de vosotros apreciaréis:

En plena batalla, tenéis que teclear lo siguiente con la tecla shift pulsada:
SOLIDASAROCK: Modo dios
INVUNERABILITY: Invulnerabilidad
HAVEALL: Vidas y armas infinitas
INFINITELIVES: Vidas infinitas
SUPERDAISY: Mata a los enemigos con un solo disparo
SUPERSHOOT: Igual que el anterior
También podéis teclear en la primera pantalla de ociones lo siguiente para acceder al menú de trucos que contiene el juego: numberonedacrestreet.

Y, como no podía ser de otra manera, además de la elección a gusto de cada uno, «Giants» incorporará diferentes elementos que le harán destacar del resto de los juegos que puedan tener algo de relación –pero, ¿hay alguno?–. Uno de ellos, por supuesto, no podía ser otro que el elevado humor con el que contarán los diferentes personajes que poblarán el mundo de «Giants». Pero también tendrán cabida una interacción total con los escenarios y personajes –nativos, también llamados Smarties–, opciones multijugador para luchar unos contra otros, unos controles muy simples, diferentes niveles de dificultad, cuarenta mundos para demostrar la superioridad, estrategia para aburrir –sí, habéis leído bien, estrategia, pero sólo para preparar la lucha–, y un largo etcétera que ya os iremos descubriendo en meses venideros.
Por ahora, sólo deciros que miréis las pantallas que acompañan al artículo, y que no os despistéis con este título, ya que traerá cola. ¡Ah!, algo que se me olvidaba: Planet Moon Studios anuncia que los requisitos del sistema para poder jugar con «Giants» en PC serán muy poco exigentes. Veremos en qué se queda todo esto. De momento, sólo puedo deciros que lo que hay es fantástico, y sino, no tenéis más que echarle un vistazo al CD-ROM que se incluye con la revista, donde encontraréis dos previews de lo que será el juego.

VUESTRO TURNO

Cambiando radicalmente de tercio, paso ahora a daros la palabra, y como primer participante tenemos a un tal Arturo (su dirección de correo empezaba como amellado@...), y que nos comenta que podíamos tratar el tema de la construcción de niveles para «Half-Life», «Quake II», etc. Pues bien, Arturo, el tema que planteas es bastante complicado, ya que requeriría mucho espacio dentro de la revista, algo de lo que desgraciadamente escaseamos, aunque ello no quiere decir que si alguna vez necesitas saber algo más sobre los ditintos programas que se utilizan para la creación de dichos niveles, no tienes más que comentarme el problema que tengas y veré si puedo hacerte llegar una solución más o menos factible. También puedes echarle un ojo a nuestra revista hermana PCmanía, y en la cual se comentan aspectos de los que requieres –cuenta con una sección específica para ello–. Desde aquí, gracias por tu aportación, y te recuerdo, a ti y a todos los lectores, el tema de las votaciones.
Xavi, de Sevilla, propone que en Micromanía se organizase una especie de arena para españoles del «Team Fortress». Creo que lo único que puedo hacer, de momento, es poneros en contacto unos a través de estas páginas con otros para que lo hagáis por vuestra cuenta, pero no descarto que en un futuro muy cercano se organice algo parecido en nuestra revista on line, Micromanía On Line.
Por este mes se nos acaba el espacio, así que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.



Age of Empires II
THE AGE OF KINGS



Cuando apenas hace un año de la publicación de «Age of Empires», Bruce Shelley, prestigioso co-diseñador del programa y de otro gran título de estrategia como es «Civilization», pudo avanzarnos en detalle algunos aspectos de la nueva entrega, y que se revelan como prometedores, aprovechando una parada de la ronda que ha iniciado por toda Europa. «Age of Empires II» tiene prevista su aparición el próximo final de año, pero puede decirse que su estado de desarrollo está bastante avanzado y en él, Ensemble Studios, junto con Microsoft, están trabajando estrechamente.

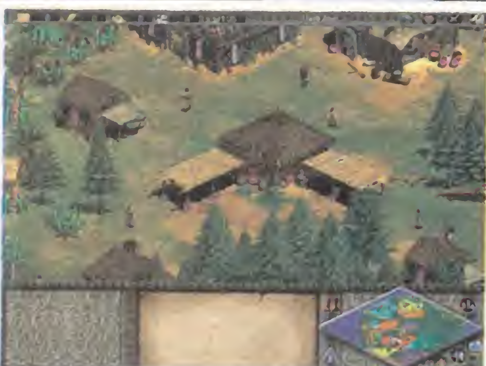
El poder de un líder

Una de las características que se intuye va a ser más atractiva es el rigor que el programa guardará con la Historia y Cultura de cada civilización

«Age of Empires II» está en la línea de la primera parte, pero ahora será más abierto, ampliando las posibilidades de juego y proporcionando más modos de alcanzar la victoria



La cultura oriental es una de las más interesantes por sus importantes hallazgos ajenos a la civilización occidental hasta el final de la Edad Media.



A lo largo de una partida podremos ver el desarrollo de la actividad comercial de una civilización con el establecimiento de ciudades y mercados.

Los combates son una de las piezas claves en el desarrollo de «Age of Empires II», donde se está procurando potenciar al máximo el realismo de la batalla mediante la creación de una IA más avanzada y facilitando el control de las unidades

Con un equipo de más de 40 personas entre diseñadores, programadores y artistas gráficos, «Age of Empires II» tiene, aparte de un prestigio que le precede con el programa original, muchas razones para convertirse en uno de los juegos de estrategia más complejos y sofisticados del año. «Age of Empires II» abarcará mil años, que comprenden desde la Edad de las Tinieblas hasta el último periodo medieval ,en los que podremos determinar el destino de la humanidad.
El juego incorporará importantes mejoras en lo referente a características de los combates, economía, comercio, diplomacia y un nuevo interfaz, pero mantendrá el mismo carácter del original. Sin embargo, se distanciará en cierta medida de su anterior versión, ya que a la hora de establecer combates tendremos que estar muy atentos al coste económico de las campañas, evitando así un error presente en su antecesor al permitir la victoria atacando con todo el potencial sin atender al coste y bajas, lo que resta cierta rigurosidad al programa con el sentido estratégico y que se ha manifestado más claramente con el juego en red, modo en el que «Age of Empires» puede convertirse en una simple reyerta de unidades. Esta vez cada ataque mal planificado tendrá consecuencias negativas muy dañinas para la economía de la civilización.

BATALLAS EN TODOS SUS ASPECTOS

Ensemble y Microsoft están procurando dotar a los combates de mayores posibilidades de interacción con las unidades a la vez que se potencia la inteligencia artificial de éstas. Las unidades serán más inteligentes, pudiendo realizar funciones específicas como patrullar, hacer guardias y seguimiento, entre otras, y contarán con varios niveles de agresividad. Podrán utilizarse formaciones nuevas, ventajas en el ataque y el establecimiento de una guarnición, y además se incluirán diversas e interesantes alternativas en el apartado táctico. Esta IA más elaborada potenciará la jugabilidad en tanto en cuanto permitirán que un grupo de unidades sea capaz de sortear obstáculos ofreciéndonos más facilidad en su control a la vez que originan un comportamiento en el campo de batalla más convincente y verosímil. En suma, tendremos a nuestra disposición la alternativa de diseñar el comportamiento específico de cada unidad, lo que quiere decir que mediante scripts podemos crear órdenes que cada unidad tendrá siempre presente y que pueden referirse tanto a la manera en la que combatirán como en la adopción de una u otra formación.
Aparte de lo que se refiere al combate, podrá mejorarse la economía de la civilización que se controle gracias a la expansión del comercio y de las opciones diplomáticas. Asimismo, también podrá establecerse, con el fin de obtener recursos, un mercado propio o utilizar rutas comerciales con aliados, oponentes o civilizaciones ficticias existentes fuera del mapa.
Las alianzas económicas y militares serán ahora tratadas por separado, de manera que puede mantenerse una paz militar con una civilización rival, pero al mismo tiempo imponer un embargo comercial, o bien puede ofrecerse protección a los



Un paseo por la Historia

La Arquitectura es uno de los elementos que estarán más cuidados en la ambientación histórica de «Age of Empires II». Para realizar el aspecto gráfico de éste se ha recurrido a documentación donde vienen representados muchos detalles de la cultura de cada civilización y datos sobre que técnicas arquitectónicas que son propias de cada una. Así, en el programa podremos contemplar la estructura de las poblaciones y edificios que estaban presentes en las diferentes épocas con todo lujo de detalles. Con este fabuloso trabajo de recopilación, el juego nos permitirá darnos un paseo por la Historia.





La importancia de los eventos

Al igual que ya ocurriá en «Age of Empires –la primera parte–, en «Age of Empires II. The Age of Kings» también podremos asistir a eventos de importancia histórica, como son descubrimientos de tecnología, conquistas e inventos, donde se nos proporcionará una interpretación de todos ellos mediante cuidadas imágenes de animación. Además, estos eventos serán explicados para que veamos cómo puede influir en nuestra manera de conquista, dependiendo también de la raza que hayamos elegido para llevar a cabo tal fin.

aliados e intercambiar provechosas rutas de comercio más allá de los límites del mapa. El esfuerzo que se está empleando en ofrecer una sólida rigurosidad con la historia ha requerido una buena parte de documentación sobre las diversas culturas que han pasado en tan amplio periodo de tiempo. De hecho, tendremos a nuestra disposición trece grandes civilizaciones, aunque la Ibérica, con el Imperio Español, no se ha contemplado, una carencia que no nos resistimos a recordar al Sr. Bruce Shelley, y cuya respuesta fue razonada abriendo una posibilidad al respecto. Pero sí contaremos con la Teutónica, Japonesa, Bizantina, Vikinga, Mongol y Celta, entre otras. Como es lógico, cada civilización tendrá unos atributos concretos y únicos en disciplinas tan dispares como la arquitectura, la ciencia, la tecnología o en una unidad de combate particular basada en su entorno histórico.

ESTRATEGIA MÁS DIVERSIFICADA

El desarrollo de «Age of Empires II» está contemplando la incorporación de varias tecnologías por las que podremos optar, cuya cultivación nos reportará incontables beneficios. En este sentido se encontrarán varias vertientes, como la agricultura, la artesanía, el establecimiento de rutas, el desarrollo naval aportando un denominado "árbol tecnológico" de hasta cien tipos de actividades –cifra que es tan sólo un dato que pone de relieve la extensión del programa–, etc.

Al igual que otros programas que siguen la misma corriente –como el propio «Civilization: Call To Power»–, «Age of Empires II» estará planteado de un modo más abierto, lo que implica que el jugador disponga de mayores posibilidades de gestión y que en definitiva pueda afrontar el juego con estrategias distintas según sean sus preferencias. Así, la victoria puede llegar en varias formas rompiendo por completo el desarrollo lineal, algo que los juegos de estrategia en tiempo real tienden a abandonar, dándonos varias opciones entre las que elegir. Estas diferentes formas son cuatro: alcanzar la dominación de las civilizaciones enemigas por la vía militar, obtener un triunfo económico mediante la acumulación de riqueza, por medio de la construcción y defensa de un prodigio histórico o bien protegiendo a un rey o a una reina y acabar con todos los demás –estas dos últimas no son del todo innovadoras, aunque sí peculiares–.

INTERESANTE EN TODOS LOS NIVELES

Uno de los elementos que tomará mayor relevancia será el editor, y que nos permitirá diseñar nuevos mapas con un elevado nivel de posibilidades y personalización. Gracias al editor podremos determinar la sucesión de eventos, lo que permitirá obtener un control más directo de los acontecimientos y poder estimar cuáles serán sus consecuencias.



La creación de diferentes prodigios es una de las opciones más desafiantes y atrayentes para alcanzar la victoria en un juego de estrategia.



En la época de Imperio Romano las legiones se asentaban en campamentos portátiles con tiendas de campaña.



Los puertos serán, como en la realidad, un elemento fundamental para la expansión de una civilización, tanto militar como comercialmente.

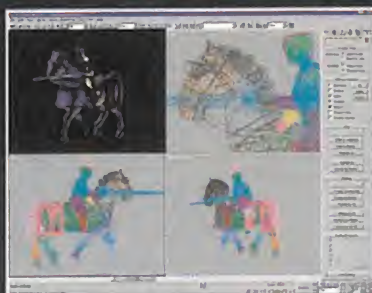
Pero el aparentemente basto abanico de posibilidades y factores que intervienen en el juego no implicará necesariamente que sea extremadamente complejo para cualquiera, aunque sí es cierto que aquellos que gocen de cierta experiencia y deseen un nivel de dificultad estratégica más avanzada acogerán mejor estas incorporaciones. Para afrontar el reto de «Age of Empires II», el programa pondrá a nuestra disposición un tutorial en el que aprender las operaciones más básicas en lo que afecta a la gestión de recursos y utilización de unidades en combate. Esta modalidad, curiosamente, ha sido denominada "Willian Wallace", protagonista de la historia, y que nos recuerda otro título de estrategia que está a punto de salir, «Braveheart», a pesar de mostrar un entorno 3D, y también puede decirse que con «Age of Empires II» guarda cierta similitud en la incorporación de nuevos factores en combate como es el de las formaciones, aunque sean dos títulos totalmente distintos.

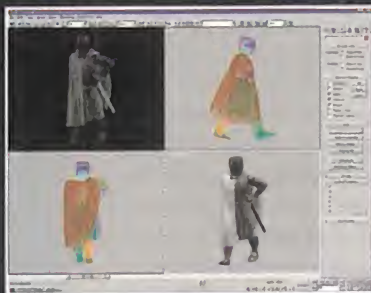
Obviamente, la evolución técnica y artística de «Age of Empires II» es una materia obligada que se manifestará en un primer contacto con el nuevo interfaz. Han sido añadidas colas de producción, puntos de navegación mejorados, además de que las indicaciones de audio extras proporcionarán que la gestión del impero sea más sencilla. Elementos como puntos de reunión y retirada facilitarán la tarea de coordinar y planear las batallas. Por otra parte, y gracias al trabajo de documentación previo al desarrollo del juego, el nivel de detalle gráfico será incrementado sustancialmente con numerosos detalles, mejorando el aspecto del entorno, las unidades y las animaciones, así como la inclusión de fragmentos históricos documentales sobre todas civilizaciones que conforman «Age of Empires II».

Sin lugar a dudas, la orientación de los nuevos juegos de estrategia en tiempo real basados en el combate y la construcción de un impero, de entre los que éste seguro destacará, es la de ofrecer una temática con incontables posibilidades de juego que se sostengan en sólidas bases históricas o documentales generando un escenario interactivo de gran riqueza. Prueba de ello es que no sólo servirá como entretenimiento, sino como un instrumento potencial para conocer el funcionamiento y desarrollo de antiguas civilizaciones.

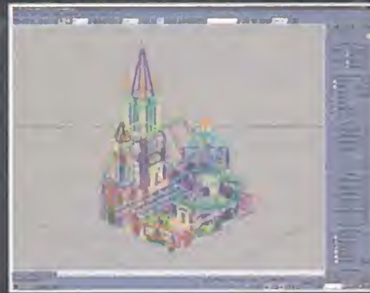
S.T.M.

Rediseño a todos los niveles









Aunque cada unidad que aparece en el programa ocupará tan sólo una pequeña porción de la pantalla, el aspecto de cada una ha sido mejorado notablemente. Mediante herramientas de diseño gráfico avanzadas se están realizando complejos procesos de modelado y animación que estarán presentes en la representación de cada objeto, ya sea unidad o construcción, dotando al programa de un gran realismo gráfico. Aparte, también se incorporarán técnicas de representación en los mapas, con el objetivo de adecuar la presencia de los accidentes geográficos y vegetación a la calidad del resto de objetos.

En nuestra primera incursión por el mundo de los juegos masivos on line, en el número pasado de Micromanía –número 52–, tocamos un poco de soslayo y adelantamos lo que iba a ser «Everquest», el juego de fantasía-rol creado por Sony que, hoy día, se encuentra en funcionamiento. ¿Perfecto? Creemos que todavía no.

Una mirada más profunda

Everquest (y II)



Como era de esperar, al final ha ocurrido lo mismo que en su momento pasó con «Ultima Online». Los excesivos costes de producción han obligado a los programadores a poner a la venta «Everquest» antes de tiempo. Bajo una caja de cartón con relieve, en la que aparece dibujada una bella señorita que puede parecer una hechicera, se esconde el CD-ROM propio del juego y un libro de instrucciones, cosa que diferencia al primer «Ultima Online» que apareció, dado que éste nos obligaba a acceder a la página oficial de Origin –www.owo.com– para disponer de las instrucciones a través de Internet. Hasta aquí todo perfecto, pero una vez lo instalamos y damos de alta la cuenta, descubrimos que el servidor no funciona todo lo bien que debería. No es que haya muchos parones en la llegada de información. Simplemente hay los mismos que había al principio, cuando Origin puso a la venta su juego como terminado, cuando en realidad era una beta. Mucho nos tememos que los jugadores pioneros de «Everquest» tendrán que aguantar la bajada desde el servidor de patches de tamaños variables para arreglar los fallos.

Y ya, para rizar el rizo, nos encontramos con la noticia de que en los primeros días de funcionamiento, que se supone que todo tiene que ir a las mil maravillas para atraer la mayor clientela posible, el servidor se fue a pique y estuvo sin funcionar durante largo tiempo, dejando en la estacada a los miles de jugadores y que, por razones que aún desconocen, tuvieron que cruzarse de brazos y esperar.

Con todo eso, y a pesar de los problemas expuestos, el juego de Sony ha logrado arrebatarle a Origin un importante número de jugadores. ¿Qué pasará con estos? ¿Volverán desengañados a sus orígenes o le darán una segunda oportunidad al «Everquest»?.

RAZAS Y CATEGORÍAS

Pero, problemas aparte, aquí estamos para daros a conocer un poco más este novedoso juego que ya ha sido clasificado por algunos como el que ha venido para desbancar de su reinado a «Ultima Online», y qué mejor manera de hacerlo que descubriendo algunas de las novedades que tiene con respecto al juego de Origin.



La creación del personaje irá determinada por dos factores: la raza y la categoría. Tendremos libertad para elegirlas, pero una sabia combinación de ambas será la elección perfecta. Las razas son Bárbaro, Elfo Oscuro, Enano, Erudito, Gnomo, Semielfo, Halfling, Alto Elfo, Humano, Ogro, Troll y Elfo de los Bosques y a continuación os exponemos las categorías y las razas que son compatibles con ellas:

Druida: Semielfo, Halfling, Humano y Elfo de los Bosques.
Encantador: Elfo Oscuro, Erudito, Gnomo, Alto Elfo, Humano.
Bardo: Semielfo, Humano, Elfo de los Bosques.
Clérigo: Elfo Oscuro, Enano, Erudito, Gnomo, Halfling, Alto Elfo, Humano.
Hechicero: Elfo Oscuro, Erudito, Gnomo, Alto Elfo, Humano.
Monje: Humano.
Nigromante: Elfo Oscuro, Erudito, Gnomo, Humano.
Paladín: Enano, Erudito, Gnomo, Semielfo, Alto Elfo, Humano.
Guardabosques: Semielfo, Humano, Elfo de los Bosques.
Ladrón: Bárbaro, Elfo Oscuro, Enano, Semielfo, Halfling, Humano, Elfo de los Bosques.
Caballero Oscuro: Elfo Oscuro, Humano, Ogro, Troll.
Shaman: Bárbaro, Ogro, Troll.
Guerrero: Bárbaro, Elfo Oscuro, Enano, Gnomo, Semielfo, Halfling, Humano, Ogro, Troll, Elfo de los Bosques.
Mago: Elfo Oscuro, Erudito, Gnomo, Alto Elfo, Humano.

Pero ahí no acaba el asunto, pues luego hay que repartir una serie de puntos entre las habilidades típicas de la categoría elegida, lo que hace que la formación de nuestro carácter sea, con mucho, más compleja, pero también más completa y entretenida que la de «Ultima Online». Mucha gente considera a este último como "el juego de rol on line por excelencia" y no vamos a llevarles la contraria, pues cien mil personas no pueden equivocarse, pero también tenemos que darle un voto de confianza a la creación de Sony pues, al fin y al cabo, el comienzo –poco afortunado eso sí– que ha tenido es más bien similar al que tuvo el juego de Origin.



Magallanes

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA, ZONA ON LINE**, C/Ciruelos,4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ZONA ON LINE**
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*



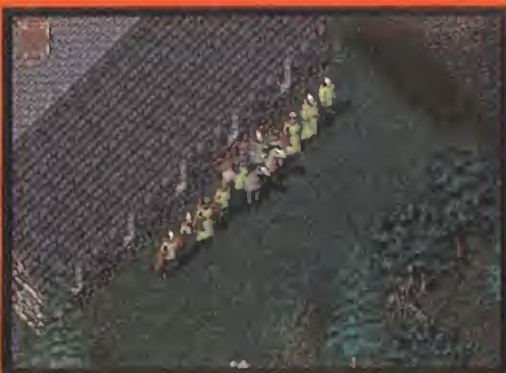






Este mes vamos a darle cabida en la sección a un juego masivo on line del que casi no se oye hablar, en relación a otros mucho más conocidos. Nos estamos refiriendo a «Nexus: The Kingdom of the Winds». Un juego realizado por la compañía Nexon y disponible desde el 7 de enero de 1 998, que basa su argumento en una especie de tierra oriental de ámbito y régimen feudal, en la que, al igual que en «Ultima Online», la meta es conseguir un personaje poderoso, rico y famoso. La manera de hacerlo es aceptando aventuras que ciertos NPC proponen. Hasta ahí todo bien, pero cuando nos ponemos en faena crítica y comenzamos a hablar de sus excelencias y sus deslices, nos quedamos muy cortos en lo primero y no tenemos más remedio que excedernos en lo segundo. Gráficamente, se queda muy por detrás de otros juegos, como «Ultima Online» y «Everquest» por poner unos ejemplos que todos conocemos. En cuanto a la conexión, deja mucho que desear, pues no disponemos de servidores en nuestro continente, y en lo referente a calidad general, pues podríamos decir que es como un «Knights of Xentar», pero con jugadores reales y sin imágenes picantes. El ambiente es muy manga y las magias, armas y armaduras, tienen el carácter espectacular que predomina en los animes.

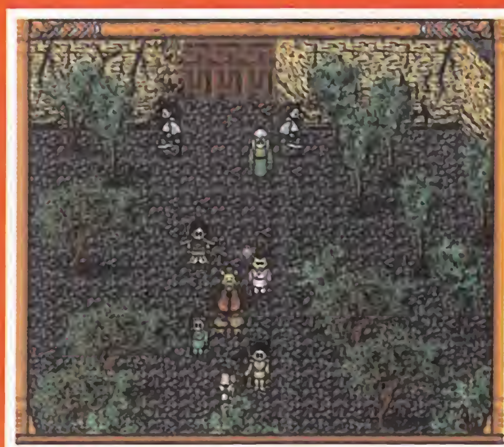
La dirección a la que tendréis que dirigiros para acceder a toda la información necesaria para jugar a «Nexus: The Kingdom of the Winds» es: www1.nexon.net/kingdom.



Los Diablos del Ultima

Muchas gracias también a la cofradía española de «Ultima Online», Los Diablos de Hispannia, por mandarnos esta instantánea tan simpática en la que forman filas algunos de sus integrantes. El uniforme lo dice todo: patriotismo y poder español. Ahora que ya disponemos todos los "ultimeros" de servidores en Europa, la cosa está mucho más sencilla para prosperar. Le auguramos un futuro de victorias a esta cofradía y esperamos saber pronto de sus aventuras.

Y Nada más por este mes. Como siempre, deciros que esperamos vuestras cartas o e-mails argumentando quejas, curiosidades, preguntas u opiniones, a las direcciones que ya todos sabéis.





Deseos hechos realidad

Este e-mail nos llegó al buzón de la Zona On Line (zonaonline.micromania@hobbypress.es). Esperamos que muchos sigan el ejemplo de nuestro –probable– asiduo colaborador, Xavi, que por lo que podemos extraer del contenido, es asiduo jugador de «Ultima Online»:

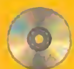
"Hola, me llamo Xavi y soy de Sevilla. Quiero deciros lo que ha sido para mi el que por fin hayáis creado esta nueva sección en Micromanía. Cuando vi que en la portada de la revista aparecía el anuncio de la Zona On Line, no pude creer lo que leía. Por fin se había creado la sección que tanto deseaba, pero cuál fue mi desilusion al comprobar que sólo le habiais dedicado una miserable página y que en ella no se decía ni "mú" del que es el mayor juego On Line de todos los tiempos. Ya sabéis a cual me refiero, el increíble «Ultima Online». Así que ahora sólo me queda esperar fervientemente que para el próximo numero ampliéis la sección al menos a dos páginas, aunque preferiría que fuesen 4 páginas, ya que de los juegos on line hay muchísimo que decir. ¡Hablad más del «Ultima»!"

Muchas gracias por tu apoyo Xavi y, como ves, tus deseos se han hecho realidad. Para empezar, dos páginas y, en un futuro... quién sabe. De momento, aclararte que en esta sección no sólo vamos a comentar cosas acerca de «Ultima Online», a pesar de ser, como tú bien dices, uno de los mejores juegos on line del momento, sino que también nos debemos a las novedades y «Everquest» lo es, de ahí que le dedicásemos el primer mes de la sección. De todas maneras no te preocupes, pues tocaremos, en la medida de lo posible, todos los títulos más relevantes cada mes.

¿Problemas con el año 2000?

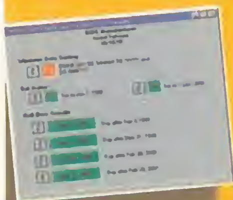
Resuelva los problemas de su PC relativos al año 2000

Su sistema puede estar corriendo riesgos • No espere hasta que sea demasiado tarde



Diseñado para Microsoft Windows NT, Windows 95, Windows 98

CHECK 2000 CHECK AND FIX COMPROBARÁ SU SISTEMA Y LE MOSTRARÁ LO QUE ESTÁ CONFORME Y LO QUE NECESITA SER ACTUALIZADO



Marca y resuelve problemas del año 2000 en el PC

- Repara el sistema
- Ofrece consejos detallados en castellano

REQUISITOS DE SISTEMA
- PC Intel Pentium (o compatible)
- Windows 3.1x (incluyendo Windows para trabajo en grupo95), Windows 95 o Windows NT 4.0
- 5 Mb libres en disco duro
- Unidad de CD-Rom

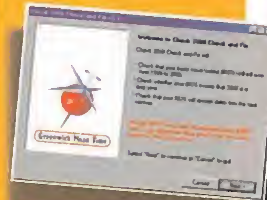
CHECK 2000™ Check and Fix



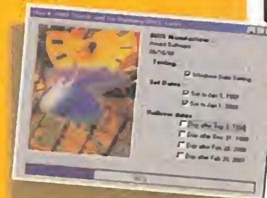
Por sólo 4.995 ptas. 30,02 EUROS

Venza el problema del milenio mientras pueda

- Localiza y elimina problemas de fechas para el hardware corrigiendo el reloj del sistema PC BIOS.
- Sólo necesita unos minutos para explorar el sistema e identificar posibles problemas.
- Ofrece consejo sobre cómo evitar problemas inherentes en el sistema y qué hacer en determinados casos críticos.



- Check 2000 Check and Fix es fácil de instalar y ejecutar.
- Permite ejecutar el programa tantas veces como se desee para mantener el control del estado para el año 2000 de su PC.





Incluye reparación del BIOS



A la venta en todos los quioscos de prensa

Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
91/654 72 18 ó 91/654 84 19 o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS

Dungeon Keeper 2

Corría el mes de Julio de 1 997 cuando fue puesto a la venta en todo el mundo uno de los juegos pertenecientes al género de la estrategia y el rol con más éxito de la historia del software lúdico. Por supuesto, nos estamos refiriendo a «Dungeon Keeper», que por primera vez nos daba la oportunidad de adoptar el rol del malo de la película, o del juego de ordenador, en este caso, el del amo del calabozo.

Ser malo también tiene su recompensa

Entre las posibilidades que teníamos como entes malvados estaba la de construir un vasto complejo laberíntico de subterráneos, poblarlo de cientos de criaturas venidas de dimensiones oscuras y ultraterrenales, proporcionarles alimento, entrenamiento y diversión, y encomendarlas la labor de defender el corazón de la gruta de esos indeseables héroes de alma pura que no buscaban otra cosa que hacer que reinara esas cosas tan apestosas llamadas bien y paz.

Y ya cuando creíamos fehacientemente que habíamos conseguido el caos total en el reino, aparecen de no se sabe qué agujero de pureza nuevos héroes con el firme propósito de devolver el orden al mundo, a costa de nuestra muerte, lo que ha obligado a los chicos de Bullfrog a ponerse manos a la obra con una nueva entrega de «Dungeon Keeper».

Y ahora que la compañía se encuentra metida de lleno en este proyecto, aún pueden tener el orgullo de decir que la primera parte se sigue vendiendo como rosquillas y que ya ha llegado a las 700 000 unidades, las cuales hay que sumar a las otras miles que de la expansión «Deeper Dungeons» se hizo.



La Sala del Tesoro no cambiará su función, si bien sí lo hará su aspecto, mucho más cavernoso y caótico, con montones de oro y joyas desperdigados por todas partes. Tenerla a buen resguardo será de gran importancia.



Las criaturas tendrán ahora habilidades especiales, como por ejemplo el vampiro que, en niveles altos, podrá invocar hasta a cinco esqueletos que lucharán a su lado, protegiéndole de los golpes enemigos.



El Casino será una de las nuevas salas y tal vez, la más curiosa de todas, pues en ella nuestras criaturas podrán divertirse, a la vez que ganan o pierden dinero que irá a parar a nuestras arcas.



Los héroes que caigan presos, podrán ser llevados a la cárcel y de ahí, a la sala de torturas, donde podremos convencerles "sutilmente" de que se unan a nuestro bando.



El Reeper será la criatura principal en cada nivel, pues es el único que puede extraer las gemas mágicas del lugar donde se encuentran. A medida que las recuperemos irá mutando y haciéndose más grande y poderoso.

La construcción de las grutas es mucho más libre ahora y no estamos sujetos a un sistema de elección individual de casillas

ENCUENTRO CON NICK GOLDSWORTHY

En Micromanía tuvimos la oportunidad de entablar una interesante conversación con Nick Goldsworthy, el productor de «Dungeon Keeper 2», el cual tras atendernos cordialmente, respondió a todas las preguntas que le hicimos y nos descubrió en exclusiva algunos de los entresijos del programa y curiosidades respecto al proyecto.

"Volviendo la vista hacia «Dungeon Keeper» podemos descubrir cómo el público general es capaz de cambiar el concepto con el que había sido creado un juego desde el principio. Durante el proceso de programación de la primera parte, teníamos pensado concebir un simulador de construcción, con el aliciente de manejar al malo, en vez de al bueno y, de hecho, así creíamos haberlo hecho, hasta que los resultados de venta y las opiniones de la gente, que consideraban a «Dungeon Keeper» como un juego de estrategia con tintes de rol, nos llegó a convencer de lo contrario. De ahí que ahora a «Dungeon Keeper 2» le estemos dando deliveradamente ese aspecto rolero. Para empezar, el número de hechizos y de personajes va a incrementarse alarmantemente para dar mucho más juego a nivel estratégico."

Nick continúa hablándonos un poco de las características del futuro juego: "Para aquellos que no están familiarizados con el trasfondo y la historia del juego, contarles acerca del argumento que en el interior de las cavernas se hallan ocultas veinte gemas de un valor incalculable que juntas forman un anillo mágico con el que podremos superar el encierro al que estamos sometidos en los subterráneos y así extender el terror por el mundo exterior. El juego va a ofrecer hasta setenta escenarios diferentes que se dividen en veinte para el modo multijugador; veinte para el modo campaña más cinco secretos y más de veinte para el modo escaramuza. En el juego encarnaremos al amo del calabozo y tendremos como unidad principal al Reeper –despedazador– que será la única criatura lo suficientemente poderosa como para extraer las gemas de su encierro natural. A medida que vayamos recuperando las piedras, el Reeper se volverá más y más poderoso. Una vez hayamos rescatado uno de los brillantes, los duendes deberán llevarlo hasta el corazón de la gruta, momento en el que podremos acceder a un nuevo nivel.



Una de las novedades que estamos incluyendo son las misiones especiales, en las que lejos de tener que defender la gruta, tendremos que adentrar en territorio enemigo una unidad concreta y usando sus habilidades, deberá robar un objeto o interceptar un convoy que transporta una de las veinte gemas, antes de que llegue a su destino. También le estamos dando especial cuidado a las características de las criaturas, sus habilidades, su resistencia a diferentes formas de ataques, así como a su inteligencia artificial, más depurada y trabajada, lo que permite actuar a los monstruos y enemigos de una manera más ¿humana? Tal vez sea un tópico el clasificar una segunda parte como más grande y mejor, pero es que estamos hablando de un equipo de más de cincuenta personas, o lo que es lo mismo, el equipo de programación y diseño más grande reunido hasta el momento en la historia de Bullfrog."

MEJORAS EN EL INTERFAZ DE USUARIO

Llegados a este punto, descubrimos cómo Nick se sentía francamente orgulloso de este aspecto en particular y así nos describió el sistema de manejo de «Dungeon Keeper 2», al igual de cómo fue llevada a cabo la programación del mismo: "Un cambio fundamental que estamos llevando a cabo con «Dungeon Keeper 2» es el interfaz de usuario que comprende el posicionamiento de las criaturas en combate, entre otras cosas. En la primera parte, el factor de estrategia era muy básico, lo único que teníamos que hacer era seleccionar con el ratón un montón de criaturas, posicionarlas en una habitación y ellas solas atacaban al enemigo. Ahora se va a perfeccionar ese aspecto, aportando mucho más al factor estratégico. Para empezar, las criaturas no estarán quietas donde las dejemos, sino que se moverán hasta las habitaciones adyacentes y, además, no podremos superponer monstruos, de ahí que en zonas estrechas, de dos casillas de ancho, tendrán que moverse prácticamente en fila india, de ahí que tengamos que escoger sabiamente quién va primero. Otro aspecto que se ha mejorado, pues creemos que era francamente necesario, es la excavación de la roca, ya que el sistema de selección de casillas se hacia tedioso y largo, mientras que ahora podremos elegir libremente con el ratón, la zona a horadar.

No vamos a crear niveles tutoriales, pues dentro del interfaz de usuario vamos a incluir una serie de ayudas que, en los primeros escenarios estarán activadas automáticamente, como el hecho de que se amplíe y encoja, a modo de intermitencia, la opción que hay que usar en ese momento y así comenzar a identificar cada icono con sus opciones. El menú de acciones va a ser dividido ahora en cuatro tablas: criaturas, habitaciones, hechizos y objetos, lo que facilitará mucho más la labor del jugador."

NUEVOS ASPECTOS DEL JUEGO

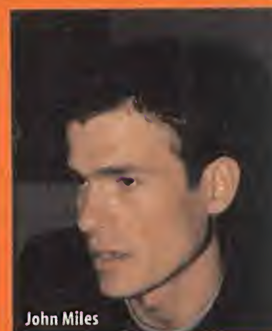
Muchos son los añadidos y novedades que se están incluyendo en «Dungeon Keeper 2», en forma de nuevas salas, criaturas y opciones.







Nick Goldsworthy



John Miles



Alex Peters

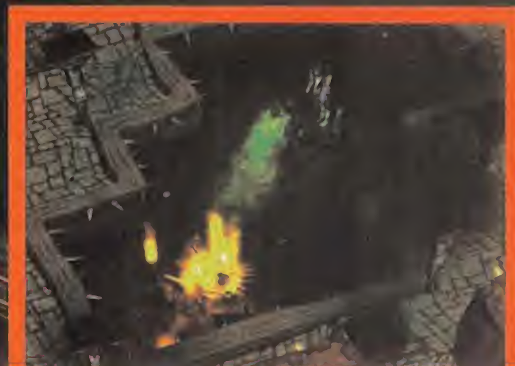


Shaun Cooper





Por este portal aparecerán los monstruos que invoquemos. El efecto visual que están realizando para tal hecho es muy parecido al que podíamos ver en la película «Stargate».



Algunos personajes dispondrán de hechizos que utilizarán en la batalla. Cuanto más experimentados estén, más poderosos y dañinos serán sus ataques.

«Dungeon Keeper 2» podrá ser jugado vía Internet gracias al servidor dedicado que Bullfrog va a activar

El juego contará con más de setenta niveles divididos en el modo campaña y en el multijugador

En la primera parte, cuando construíamos la sala de entrenamiento, podíamos tener a las criaturas durante tiempo indefinido, haciéndolas más resistentes y fuertes en combate, lo cual terminaba por ser un tanto ridículo ya que no es lo mismo luchar con un muñeco de paja que con un enemigo real. Viendo esto, los chicos de Bullfrog han puesto remedio, y ahora, además de la sala de entrenamiento normal, también contaremos con el foso, donde podremos enfrentar a dos de nuestras criaturas en un combate real, donde no morirán, pero sí ganará experiencia en combate la que resulte vencedora, lo cual nos lleva a un nuevo nivel de estrategia, pues tendremos que elegir sabiamente cuáles enfrentamos, teniendo que ser lo más igualadas posibles en cuanto a características, ya que por mucho que enfrentemos a un duendecillo con un Reeper, éste último nunca incrementará sus habilidades.



Otra sala que merece la pena reseñar será el Casino, útil por muchos aspectos. El primero porque nuestras criaturas pueden divertirse bailando con la música, jugando en la ruleta o bebiendo; segundo, porque un monstruo borracho luchará mucho mejor al perder el miedo por completo; tercero, porque si nos vemos escasos de dinero, podremos recoger el dinero que se gastan en la ruleta; y cuarto y último, y este aspecto es el que más nos delata como seres malvados, porque si una criatura gana una buena cantidad de dinero, podremos esperar a que salga de esta sala, acabar con ella, y hacernos con sus ganancias, pero esto tendremos que hacerlo sin que las demás nos vean, a riesgo de que se enfaden y se rebelen contra nosotros.

La Sala de Torturas también está siendo perfeccionada y ahora podremos llevar a cabo muchas más acciones, como hacer que los héroes capturados se unan a nuestro bando, pudiendo usarlos como cabezas de turco en el combate o ganar la fidelidad de las damas oscuras, pues su lado sadomasoquista nos agradecerá las torturas a las que las sometamos.

Las trampas no podían ser menos y, cómo no, están sufriendo remodelaciones. Para empezar, habrá nuevas, como la trampa de la roca rodante, muy al estilo de Indiana Jones; la trampa de las lanzas ocultas e incluso podremos conectar trampas, haciendo que se activen todas si algún incauto atraviesa el conector principal, lo que nos permitirá gran cantidad de posibles y mortíferas combinaciones.

MATERIA TECNOLÓGICA

Una vez entramos ya en materia tecnológica con Nick, éste comenzó hablándonos sobre los gráficos, otro aspecto que, según él, está sufriendo muchos cambios y avances: "Estamos muy complacidos con cómo está quedando «Dungeon Keeper 2» en lo que a gráficos se refiere. Estamos incluyendo una serie de efectos visuales que, de seguro, contribuirán a la espectacularidad del entorno y de la acción. Por ejemplo, cuando las criaturas atraviesen el portal dimensional que las trae e nuestra mazmorra, se creará un efecto, muy parecido a que podíamos ver en la película «Stargate», como de agua, pero en vertical. Por otra parte, se están cuidado al detalle aspectos como el fuego de las antorchas, que tan olvidado se ha tenido siempre. En «Dungeon Keeper 2» las criaturas proyectarán sombras que se moverán y cambiarán de tamaño en relación a la posición con las antorchas de la pared, todo esto en tiempo real, así como la llama que se verá afectada por el viento que provoquen las criaturas al pasar a su lado, de manera que oscilará dependiendo de hacia dónde anda el monstruo. Todos los personajes van a contar, por su parte, con un muy superior número de polígonos texturizados, lo que permitirá más realismo en los movimientos, desarrollo de las acciones mucho más suave y continuado, e incluso expresiones faciales que irán acorde con aquello que el ser esté llevando a cabo."

A continuación nos avanzó otros aspectos generales de «Dungeon Keeper 2», como el juego por red y la edición de ►

FRASES PARA LA HISTORIA

Estos son los cuatro principales responsables del proyecto «Dungeon Keeper 2» y, como tales, les dimos la oportunidad de expresarse con total libertad, al respecto de su nuevo producto. Esto fue lo que dijeron y así lo exponemos:

Nick Goldsworthy (Productor): *"El aspecto más innovador del juego es el sistema de combate. En la primera parte la estrategia se basaba en una cuestión de número de tropas. Ahora entran en acción más factores, como el miedo, pues hay criaturas que provocan tal sensación y hará huir a ciertos enemigos. También hay que añadir el hecho de que algunas criaturas podrán lanzar hechizos o tendrán habilidades que deberemos cultivar y activar, por lo que no sólo tendremos que preocuparnos porque golpeen, sino por cuando es el momento adecuado para usar sus poderes."*

John Miles (Director de arte): *"Los personajes están siendo completamente mejorados. Las emociones de las criaturas van a afectar activamente el transcurso de la acción. En lo referente al aspecto gráfico, decir que también están sufriendo grandes cambios y ahora serán mucho más reales que en la primera parte. Los escenarios, por ejemplo, que estaban dominados por un tedioso espectro cromático que únicamente rondaba la gama de marrones y el negro, va a ser sustituido por unos colores mucho más vivos, gracias a los efectos visuales de gran calidad que están siendo implementados. Con un ordenador potente podremos ver sin problemas la acción del juego bajo una resolución de 1 024 x 768, lo cual está francamente bien."*

Alex Peters (Director de programación): *"Me encanta el ladrón. Con su habilidad para usar la capa de invisibilidad que le hace indetectable ante otras criaturas y la capacidad de introducirse en las cuevas enemigas para robar el oro de sus arcas, lo convierte en un personaje realmente poderoso y peligroso para el adversario."*

Shaun Cooper (Diseñador): *"Los gráficos y la jugabilidad son increíbles. Es infinitamente mejor que la primera parte."*


El miedo será un factor muy importante en las peleas. Si alguna criatura teme a aquella con la que está luchando, lo hará mucho peor e incluso saldrá huyendo.


Aquí podemos ver a Nick Goldsworthy posando con el siempre horripilante Keeper, demostrando así su simpatía, y es que no por ser productor de un proyecto como «Dungeon Keeper 2» hay que ser serio.


El número de polígonos con que están siendo creados los personajes es muy superior al de la anterior parte, dando así cabida a un mayor nivel de detalle y a una complejidad en los movimientos mucho mayor.

niveles: "Para el modo multijugador, al cual le estamos dando una importancia capital, vamos a disponer al juego con soporte para TCP/IP, IPX, Modem y un servidor dedicado para partidas por Internet. Incluiremos escenarios especiales para esta modalidad y en el modo escaramuza habrán como cincuenta opciones modificables. Pensamos que vamos a poner un límite de dieciséis jugadores, pero eso está aun por definir. En cuanto a distribuir el editor de niveles, aún es algo que no hemos decidido, a pesar de que ya está hecho, pues es en mayor parte con el que estamos diseñando los escenarios que tendrá el juego predefinidos. Y esto es así porque tenemos en mente lanzar ampliaciones para el juego. Lo que probablemente sí hagamos será dejar disponibles nuevos niveles y ampliaciones de manera gratuita en nuestra página web."

PETER MOLYNEUX SIGUE PRESENTE

Al igual que está ocurriendo con otros proyectos de Bullfrog, como puede ser «Theme Park World», del cual incluimos en este número un avance especial, la figura de Peter Molyneux, diseñador de juegos de Bullfrog por excelencia, que ya no se encuentra entre las filas de la compañía, sigue presente tanto en el estilo de programación, como en las líneas argumentales de los juegos y en la organización de los equipos, aunque a más de uno de la compañía no le guste que sea así. Así, cuando le preguntamos a Nick sobre él, esto fue lo que nos respondió, cambiándole por completo el rictus de la cara: "En todas las entrevistas que me hacen sale esta pregunta a relucir. Estoy de acuerdo con que Peter fue una inspiración para todos a la hora de hacer juegos, pero por ejemplo, en el caso de «Dungeon Keeper» la figura de Glen Corpes, que tampoco se encuentra en la compañía ya, ha sido mucho más importante. Sin embargo, una cosa hay que tener en cuenta y es que en el proyecto «Dungeon Keeper 2» participan más de cincuenta personas, por lo que la monopolización de ideas se ha quedado un tanto retrógrada, a favor de una aportación general de proyectos y ocurrencias que entre todos descartamos o llevamos adelante. No creo que Molyneux influyera mucho en la creación de la primera parte. Cuando se fue de Bullfrog, la empresa contaba ya con noventa y dos empleados, los cuales eran demasiados para estar al cargo de una única persona, de manera que Peter nunca pudo meterse de lleno en un proyecto y, de ahí, que las figuras que, a mi parecer, han sido más importantes en cuanto a la realización de los títulos, han sido aquellos que diseñaron y crearon el motor o los gráficos. Así, otra cosa que ha cambiado en Bullfrog es la informalidad a la hora de cumplir con las fechas de lanzamiento de un producto. Antes, todo era diferente, podíamos sacarlo cuando quisiéramos, sin preocuparnos por nada, o por lo menos eso creíamos. Sin embargo, al entrar en contacto con Electronic Arts, nos dimos cuenta que un trabajo organizado y el cumplimiento de fechas produce mayores beneficios y desde que estamos con ellos seguimos este sistema, mucho más productivo."

Se están creando nuevas criaturas y salas que aumentarán el aspecto estratégico del programa

ESPERAR A QUE LLEGUE EL MAL

La verdad es que tras conocer las excelencias de la segunda parte de «Dungeon Keeper», uno de los juegos de estrategia/rol más sobresaliente de todos los tiempos, casi se podría decir que nos hemos quedado con las ganas de ser malos –por lo menos virtualmente hablando– y es que son tantas las posibilidades que ofrece este juego a la gente con una personalidad pícara y que no se lo piense dos veces a la hora de realizar perversidades –siempre dándole el mejor sentido y el más inocente a la palabra–, que es inevitable que se nos despierten las ganas de ser así, aunque sea por unas horas. «Dungeon Keeper 2» de Bullfrog simboliza un paso de gigante en el progreso de un género tan estancado y ya por todos tocado como es el de la estrategia en tiempo real con tintes de rol. Esperemos que, tal y como Nick Goldsworthy nos dijo, se respeten las fechas y el juego no se retrase.

D.D.F./C.F.M.



UNA GRAN LABOR ARTÍSTICA

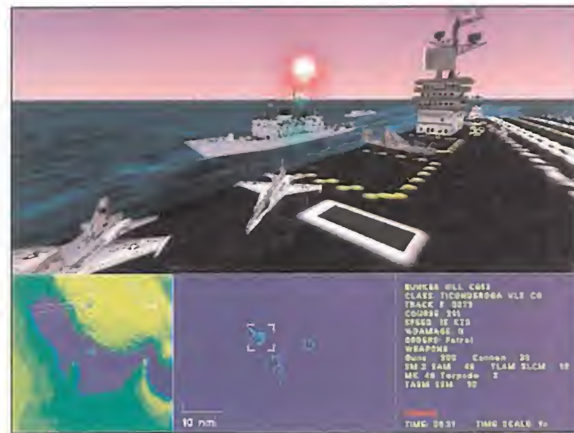
Todos los elementos de juego, salas y personajes, están sufriendo un laborioso proceso de diseño que va desde el dibujo en papel, hasta la precreación poligonal que finalizará en la mayor parte de los casos, en lo que es el objeto final que podremos presenciar todos en el juego. Aquí podemos apreciar algunos bocetos, lo que demuestra la gran labor que están llevando a cabo los chicos de Bullfrog para la realización de «Dungeon Keeper 2».



Escuela de Estrategas

Ya hemos alcanzado el ecuador del año, y todos los esfuerzos de las compañías creadoras de juegos de estrategia siguen encaminados a conseguir lo mejor para el nuevo milenio que se nos acerca. En esta primera parte del año ya contamos con suficientes novedades como para cubrir un año entero, pero la cosa no va a quedar ahí. Todavía tenemos que ver «C&C: Tiberian Sun», «Age of Empires 2», «Dungeon Keeper 2» y «Force Commander», entre otros, antes de que acabe.


MAN OF WAR 2


FLEET COMMAND

En Busca Del Milenio

Como hay que aprovechar las reuniones que nos quedan hasta el año 2 000, comenzamos sin más preliminares con una pregunta que nos realiza un estratega anónimo por e-mail, y en la que nos consulta cómo se capturan enemigos en «Gender Wars», asunto necesario desde la tercera misión. Seguro que alguno de vosotros sabe cómo hacerlo, y nos lo puede contar para hacerlo saber a todos, y en especial a este estratega.

Ahora es nuestro amigo "may666" quien por correo electrónico nos confiesa que está atrapado en la primera misión de la campaña Yamato, pidiendo ayuda. Comenzamos en la esquina norte del mapa dividido por un río, que debemos seguir en dirección sur pegado a su rivera, haciendo avanzar primero al caballero, después a los guerreros con espada y por último a los arqueros. Llegaremos a un puente que cruza el río, protegido por una torre, por lo cual hemos de atravesarlo a toda velocidad para seguir luego por la rivera del río en dirección norte, hasta que lleguemos al templo Izumo, en la parte superior del mapa.

Finalmente, desde un saliente próximo al templo dispararemos con los arqueros hacia el líder enemigo, y cuando se dirija hacia ellos, le atacaremos con el resto de las fuerzas,

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Age of Empires 2: The Age of Kings	Ensemble Studios	Verano 99
Age of Wonders	Microprose	Por determinar
Battlezone: The Red Odyssey	Activision	Por determinar
Battlezone 2	Activision	Por determinar
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Command and Conquer: Tiberian Sun	Virgin	Verano 99
Commandos II	Eidos	Por determinar
Constructor 2	Acclaim	Por determinar
Corsairs	Microids	Por determinar
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	Verano 99
Force 21	Red Storm	Agosto 99
Force Commander	Lucas Arts	Finales 99
Hidden and Dangerous	Take 2	Por determinar
Homeworld	Sierra	Julio 99
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	Julio 99
Knights and Merchants: Galador	Interactive Magic	Por determinar
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Panzer General 3	SSI	Por determinar
Pharaoh	Sierra Studios	Otoño 99
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Verano 99
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Julio 99
Warhammer 40K: Rites of War	SSI	Julio 99
X-Com 6	Microprose	Por determinar
X-Com: Alliance	Microprose	Por determinar

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Este mes los votos han estado muy repartidos entre todos los juegos que componen la cabeza de la lista, lo que explica los pocos cambios de posiciones que han tenido lugar. Sin embargo, la parte media y baja sigue siendo una continua lucha por auparse a los puestos de cabeza.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. C&C: Red Alert
5. Warcraft II
6. Civilization II
7. Total Annihilation
8. Theme Hospital
9. Heroes of Might and Magic II
10. Constructor

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

Infogrames nos sorprenderá en breve con un título, como «Gangsters», que viene a poner la inseguridad ciudadana en clave de juego de estrategia aderezado con unas gotitas de acción. En «Street Wars» controlaremos una banda mafiosa que tiene que hacer frente a unas situaciones –construcción de edificios, eliminación de oponentes, ampliación del territorio...– para poder completarlo. Las misiones serán de dificultad creciente, presentadas en un mapa 3D isométrico con decorados pletóricos de detalle, caracterizados por su buen humor.

Aunque más dados a la simulación de vuelo, pero sin despegarse mucho del tema, Jane's prepara «Fleet Command», un híbrido de estrategia en tiempo real y wargame que recrea combates navales en la actualidad. Similar al famoso «Harpoon», pero con gráficos 3D espectaculares, de innegable calidad, y con un revolucionario interfaz que permitirá tomar el control de flotas de portaaviones, submarinos, y toda clase de navíos y aviones, hasta 150 diferentes.

La saga «Warlords» de SSG/Red Orb ataca de nuevo, con un nuevo título que se llamará «Warlords Battlecry», y por primera vez presentará decorados en 3D y estrategia en tiempo real, adecuándose a los tiempos que corren, pero respetando al máximo las características que han dado fama a la saga. Tendrá 9 razas y 16 clases de héroes, y una historia dividida en seis capítulos, organizada como una campaña. La inteligencia artificial también será soberbia, el sistema de magia se transformará para dar cabida a más de 80 hechizos.

Seguro que Microprose –con su «RollerCoaster Tycoon»– ha sacado a Bullfrog de su letargo, pues acaba de anunciar la futura publicación de «Theme Park World», la continuación del clásico. En el nuevo juego podremos escoger entre cuatro tipos de parques, espacial, jungla, fantástico, y Halloween, cada uno de ellos con diferentes atracciones. Estará realizado en 3D, sobre un entorno similar al de «Populous».

Strategy First continúa ampliando su línea de estrategia naval con «Man of War 2», fundamentado –como los anteriores– en el famoso juego de mesa «Wooden Ships & Iron Men». Será un juego en tiempo real en primera persona, que nos pondrá a los mandos de un barco de guerra del siglo XVIII a través de 30 misiones con muchos navíos enemigos que hundir y abordar.


STREET WARS


THEME PARK WORLD

acabando la misión. Evitaremos a toda costa enfrentarnos con los leones y con la torre que encontramos por el camino.
Ahora es David Martín Moreno, de Santa Cruz de Tenerife, quien nos reclama trucos para «Anno 1602». El más efectivo, para acceder a todas las misiones, es el que consiste en editar el archivo GAME.DAT con el bloc de notas y cambiar la cadena "Volume: -750,0,-5??" (?? Quiere decir que pueden ser dos números cualesquiera) por la cadena "Volume: -750,0,-580". Hay veces que el 750 también puede variar.
Por carta, Samuel Santana Perdomo, desde Las Palmas, nos pregunta cómo se puede pasar la misión 5 de la Guardia de la Libertad en Dark Reign. Se trata de una de las misiones más difíciles si no conocemos la táctica ganadora. Nada más empezar, seleccionaremos dos cargueros y minaremos el manantial a la derecha de la base, y con los otros dos minaremos el otro manantial justo debajo del anterior. Después dividiremos los hombres que tengamos de vigilancia entre los dos manantiales, para controlarlos, mientras esparcimos el resto de los hombres entre las torretas láser. Crearemos mercs a montones, un hospital y más torretas, repartiendo los mercs creados entre la base y los manantiales. Cuando tengamos 30 mercs defendiendo cada manantial y 20 en la base, dejaremos de construirlos y ahorraremos créditos hasta conseguir los 30.000 necesarios. Si algún tanque nos atacase, le haríamos frente con los mercs, reparándolos posteriormente.
Finalmente, recomendar a Sige Gil el juego «Scotland Yard» si lo que busca es un juego de estrategia un tanto básico y con muchas reminiscencias de los juegos de tablero, muy divertido y bien realizado, y algo que no es demasiado común: todo en castellano.
Antes de despedir la sección de cartas (y e-mail) de este mes, recordaros que pongáis vuestro nombre, o alguna seña identificativa en los correos que nos mandéis, que cada vez somos más los estrategas anónimos.
Hasta el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Kane)

Temas para **el debate**

A tenor de los montones de cartas y correos electrónicos dando vuestra opinión, parece que el último tema de debate propuesto, "¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?", ha calado hondo entre vosotros. Las opiniones han sido muy dispares, aunque más o menos, todos marchamos en las mismas direcciones. Este mes vamos a presentar dos opiniones; la primera de las cuales es de nuestro amigo Pepe el Magno, que ya ha participado alguna que otra vez en la sección, y en ella nos dice: "...escribo para decir que la propuesta de elegir "El Mejor Juego de Estrategia" es descabellada. Dentro de la estrategia hay muchos subgéneros, y a cada uno le tira el suyo. Es mucho más coherente elegir, por ejemplo, "Los Cinco Mejores Juegos de Estrategia". Yo os voy a decir los míos: «Civilization», «SimCity», «Command and Conquer», «Populous» y «UFO: Enemy Unknown». Ni son todos los que están, ni están todos los que son, pero todos ellos han contribuido de forma notable a que hoy, en Micromania, haya una página de estrategas, y las grandes compañías inviertan mucho dinero en hacer más y mejores juegos..."
La segunda opinión es de Antonio Álvarez Villanueva, que nos dice: "... propongo tres juegos para el mejor juego de estrategia de la historia: «Dune 2», «Civilization», y mi rey del disco duro, el mejor juego de estrategia para mi, «Panzer General», el wargame rey debido a su sencillez, su manejabilidad y su jugabilidad... No ha habido ningún programa que lo haya hecho caer, ni siquiera «Panzer General 2». Propondría otro tema para debatir, ya que hablamos de estrategia, todos tenemos nuestro ídolo: ¿El mejor Estratega de la Historia?..."
Pues ahí queda eso, ya tenemos dos temas para opinar, el mejor juego y el mejor estratega. ¿A qué esperáis para enviar vuestra opinión?

Estrategas **Enredados**

Ya comentamos que no tan sólo el estratega se dedica a mandar e-mail, sino que algunos también tienen páginas web de sus juegos preferidos. ¡Que no decaiga la red! A navegar:

www.minorisa.es/~davidr/reche.htm:
Web de un lector sobre «Commandos: Behind Enemy Lines» y su disco de ampliación.
jnakane@retemail.es:
Para hablar de estrategia en general y jugar a «Starcraft».
gabriel@ctv.es :
Para hablar de estrategia, y sobre todo de «Total Annihilation».

Y además, un conjunto de direcciones seleccionadas sobre «The Settlers III»:
World of Settlers:
settlers.etmnet.com/index.html
Settlers 3 Catapult Hall:
www.geocities.com/TimesSquare/
/Hangar/3151/Settlers3/index.html
Settlers 3 Village:
s3.gagames.com/
Settlers 3 Castle:
www.geocities.com/TimesSquare/
/Dome/2941/index.html
Settlers 3 Goldmine:
www.soft.net.uk/jnproductions/settlers3/
Settlers 3 Resource Center:
www.settlers3.freeserve.co.uk/index.html
Mark's S3 Site:
www.soft.net.uk/marksplace/settlers3/
Settlers 3 The Weaponsmithy:
www.mbnet.fi/~sebbe/settlers.html
Settlers Inn: http:
www.settlers.net/
Clan UK:
www.clanuk.com/strategy/settlers3/

Gathering of Developers ha publicado un disco de misiones para «Railroad Tycoon II» que lleva el nombre de «The Second Century Expansion Pack», ambientado en los años de 1 939 al 2 030, y focalizado en acontecimientos como la Segunda Guerra Mundial, o la Guerra Fría. Incorpora 15 nuevos mapas y una campaña con 18 escenarios.

«The Settlers III» también tiene un nuevo disco de misiones, que vendrá con tres nuevas campañas, 10 nuevos mapas individuales y 20 multijugador, además de un editor de niveles. Este disco es el aperitivo para el próximo juego de la serie, «The Settlers III: Quest of the Amazons».

Talonsoft está planeando la creación de una secuela de «101 Airborne en Normandía», que seguirá ambientado en las mismas localizaciones, y con el mismo tema. Solamente es un rumor, pero falta saber qué harán para realizar un juego distinto con el mismo planteamiento.

Activision va a publicar –si no lo ha hecho ya– una versión de «Civilization: Call to Power» para Linux, que será idéntica tanto gráficamente como en funcionalidad, a la ya disponible para PC. Una iniciativa que más compañías deberían adoptar ante la cada vez más importante implantación de Linux en el mercado doméstico.

El truco del mes

WARZONE 2100

Para introducir los códigos en este magnífico juego de Eidos, no tenemos más que, en cualquier momento de la partida, pulsar la tecla T, y después cualquiera de los siguientes códigos para obtener la ventaja asociada:



double up: Todas las unidades son el doble de potentes de lo normal.
easy: Fija el nivel de dificultad a fácil.
get off my land: Mata todas las unidades enemigas en el mapa.
hallo mein schatz: Saltar a la siguiente misión.
hard: Fija el nivel de dificultad a difícil.
kill selected: Mata las unidades enemigas que seleccionemos.
normal: Fija el nivel de dificultad a normal.
show me the power: Proporciona 1 000 unidades de potencia extra.
time toggle: Desactiva el contador de tiempo de la misión.
timedemo: Muestra los datos gráficos del juego.
version: Muestra la fecha de compilación del juego y la versión.
work harder: Para completar todas las investigaciones actuales.







52 F22 LIGHTNING 3. La tercera entrega de este conocido simulador de Novalogic incorpora la misma jugabilidad del original con unos gráficos acordes con sus últimos títulos y agudizando el realismo significativamente.

MAXIMUN OVERKILL. Éste será el nombre un nuevo juego de acción 3D que, de la mano de Novalogic, nos propondrá una perspectiva subjetiva para controlar más de 10 vehículos de batalla en un entorno futurista.

MAYDAY. Este próximo lanzamiento de estrategia en tiempo real nos ofrecerá un complejo entorno bélico con gran cantidad de unidades y recursos que gestionar, situándose en línea similar a «Starcraft» en su modo de juego.









53 PEACEMAKER. Este arcade 3D nos propone la difícil tarea de hacer la paz por la fuerza, a los mandos de un particular helicóptero, donde no faltarán espectaculares gráficos y acción a raudales.

ROLAND GARROS 99. El tenis en su máxima expresión es el protagonista de este programa que nos trasladará a uno de los más prestigiosos torneos de tierra batida.

VELOCITY. Este anunciado título romperá esquemas por su espectacularidad, llevando el deporte extremo hasta un entorno futurista en el que volaremos sobre una especie de monopatines, sin ruedas, autopropulsados.

F.A. PREMIER LEAGUE STARS. El fútbol de una de las ligas más duras, la inglesa. Ésta es la carta de presentación en este programa que pondrá a nuestra disposición todas las estrellas de la Premier League.









56 QUAKE 3 ARENA. La llegada a Internet del test está conmocionando a millones de seguidores por todo el planeta. Nuevas técnicas en gráficos y una apuesta de id por alcanzar más popularidad realizando un programa exclusivamente multijugador.

60 OUTCAST. La innovación es la premisa de este ambicioso proyecto de Appeal que, tras un largo desarrollo, está a un paso de ver la luz. La aventura en una nueva dimensión que posibilita la acción, la interacción con el entorno y los personajes parecen no tener precedentes en el género.Una sugerente puesta en escena que nos transportará a un mundo desconocido.

64 MIGHT & MAGIC VII. 3DO está ultimando la nueva entrega del mundo de Erathia, en el que la magia y la espada se unen sólo al servicio de aquellos que sean capaces de merecerlas. El reto tendrá importantes incorporaciones técnicas, pero se mantendrá fiel a su estilo.

68 SYSTEM SHOCK II. Después de varios años, y cuando nada podía sospechar su regreso, este título parece tener la pretensión de llegar más allá de lo que lo hizo el original. Nuevos conceptos en sus modos de juego y una particular visión del suspense con de la acción 3D parecen ser sus reclamos para lograrlo.






F-22 LIGHTNING 3 Por fin sabemos algo más concreto acerca de este proyecto que Novalogic ha tenido tan en secreto. Ya tenemos a nuestra disposición las primeras pantallas de esta impresionante tercera parte que, de seguro, sorprenderá tanto a aquellos que disfrutaron de las dos anteriores, como a esa minoría reducida que no tuvo la oportunidad de hacerlo. Muchas novedades tanto a nivel tecnológico como de jugabilidad nos esperan en «F-22 Lightning 3».






MAXIMUM OVERKILL Nuevo título de la compañía Novalogic que nos va a dar la oportunidad de manejar diferentes clases de vehículos, tanto en tierra, como en mar o aire, en las más cruentas batallas a lo largo y ancho del mundo. Con motivo del lanzamiento de este juego, la compañía va a poner en marcha el Novaworld, donde treinta y dos personas podrán participar simultáneamente en un mismo escenario con el vehículo de combate que ellos prefieran.












MAYDAY Este programa entrará de lleno en el género de la estrategia en tiempo real, aportando mucha más jugabilidad y opciones, de manera que en este aspecto superará con creces a los títulos ya disponibles en el mercado, a tenor de lo difundido. Con un telón de fondo futurista y un diseño muy parecido al de la saga «Command & Conquer» de Westwood, «Mayday» tendrá la calidad suficiente como para mantenernos horas y horas pegados al monitor.






PEACEMAKER Este título será un trepidante arcade bélico tridimensional en el que podremos manejar diferentes máquinas de guerra de carácter futurista, con un abanico armamentístico tan amplio como devastador. Los efectos visuales tendrán gran calidad y los movimientos una fluidez pocas veces vista en un juego de estas características. Si os gusta la acción sin límites, «Peacemaker» será vuestra opción para un futuro no muy lejano.







ROLAND GARROS 99 Hacía mucho tiempo que no teníamos la oportunidad de ver un juego de tenis con la calidad suficiente como para tener las necesarias posibilidades de conseguir una nota de sobresaliente. «Roland Garros 99» va a romper esa desdichada racha, pues solamente con las pantallas a las que hemos tenido acceso hemos logrado comprender que este juego va a pisar fuerte dentro del género deportivo.

F.A. PREMIERE LEAGUE STARS EA Sports vuelve a la carga con aquello que mejor saben hacer, un juego de deportes. Centrado en el fútbol y, más concretamente, en la liga inglesa, este programa nos dará la oportunidad de dirigir uno de los clubes más representativos del país. Gestionar los equipos y, posteriormente, disputar frenéticos partidos contra otros grupos. Los gráficos y los movimientos han sido mejorados radicalmente con respecto de anteriores títulos de balompié de la compañía. Un gran título que se convertirá en imprescindible para todos los fanáticos del deporte rey.
















VELOCITY Añadir alguna novedad a un género tan trillado como es el de las carreras es tarea realmente complicada y, sin embargo, con «Velocity» se ha conseguido. El vehículo en cuestión es una tabla de skate futurista que se desliza sobre un campo gravitatorio a gran velocidad y que permite, a los expertos "pilotos" que podemos elegir, realizar las más increíbles piruetas. Efectos visuales de gran espectacularidad y acción frenética son algunas de las cartas de presentación que promete este juego.

Quake 3 Arena

Bienvenidos a la nueva dimensión


A pesar de estar maximizada para utilizar los nuevos chip-set de aceleración 3D, la versión de test de «Quake 3 Arena» muestra una presencia gráfica a priori bastante elevada.


Habrá que tener mucho ojo con la munición, al igual que en anteriores entregas, ya que si no nos tendremos que ver obligados a utilizar los puños, bastante poderosos, por cierto, en este test.


Los movimientos de los personajes serán, ahora, más realista que nunca, ya que se están optimizando al máximo los modelos de cada uno de ellos para que parezca que son de verdad.

Después de la creación de una de las series de más éxito en la historia de los videojuegos, que más allá de sentar precedentes ha sido un punto de referencia para el desarrollo de incontables títulos posteriores, Jonh Carmack continúa desarrollando software en la línea más avanzada del momento. Id Software sabe que la competición es dura, más aún cuando sus programas, desde el mítico «Wolfenstein», han sido el rival a batir en el campo de los arcades en primera persona.


El primer mapa es bastante convencional, pero pueden verse algunos detalles inéditos.

Aunque aún «Quake 3» se encuentra en pleno desarrollo, id ha puesto a disposición de todos en Internet una versión de test –«Q3Test»– en la que pueden apreciarse reveladores detalles del futuro juego. La noticia más determinante acerca de «Quake 3 Arena» que se desprende de las tres versiones que se han puesto en circulación –estarán disponibles para los entornos Mac, y PC Linux y Win32–, pudiéndose conectar entre sí mediante servidores en Internet o por medio de una red local. Es en esta característica donde se materializa la intención de id por crear un juego "abierto". De hecho, «Quake III», distanciándose del concepto de juego que comprende a un usuario y la máquina, está destinado a rebasar el límite de lo conocido por un juego "popular", ofreciendo unas posibilidades de comunicación para varios sistemas operativos que en principio parecen no tener parangón.


El segundo mapa del test está diseñado con varias plataformas repletas resortes y lanzaderas.

UNIVERSO DE JUGADORES

El interés que despierta la tercera entrega de «Quake» no tiene nada que ver con su jugabilidad, puesto que está garantizada por prestigio. En un momento en el que la tendencia a seguir es la combinación de géneros y la incorporación de nuevos elementos de interacción en un arcade de primera persona, «Quake 3» nos invitará a volver al arcade puro. Es decir, moverse por un entorno tridimensional altamente realista en cuanto a gráficos y comportamiento físico, pero no demasiado interactivo, donde prima un único objetivo: liquidar el mayor número de oponentes posibles antes de que nos alcancen. La acción vertiginosa, violencia y tensión son componentes que definen esta concepción, a las que además hay que añadir el interés de uso de las diferentes armas y la utilización del escenario como campo de batalla. Pero si ya de por sí estas características bien llevadas a cabo son un signo de diversión, añadiendo el factor humano en los oponente, la experiencia puede llegar a ser una delicia. Ésta es la principal preocupación de id. La velocidad de la acción del juego en conexión será una de las prerrogativas más difíciles de solventar en la versión final así, como la aceptación en un servidor de múltiples jugadores sin que el tiempo de


Los efectos de niebla han sido muy depurados de forma que ahora resultan mucho más suaves.

Según el propio Carmack, id quiere crear juegos que sean tan populares como sea posible, algo que parece formidable si se tiene en cuenta una elevada pretensión de ventas

Detractores y defensores



El concepto de «Quake 3 Arena» plantea nuevos retos en su creación debido que a las nuevas incorporaciones en el apartado gráfico y, sobre todo, el marcado sentido on line del programa, deben ajustarse a la mayoría de los usuarios y ser, no obstante, factibles. Aparte, la omisión de modo de un solo jugador, puede decepcionar a muchos interesados. Recordemos que en nuestro país, pese a ser potencialmente creciente, el número de usuarios con conexión a Internet es aún limitado en comparación con otros. Además, hemos de contar que la velocidad y calidad en la conexión es precaria, además de costosa. La otra posibilidad, utilizando una red local, se revela más viable en cuanto a costes, pero es complicado disponer de un lugar adecuado y organizarse.
En una partida a través de Internet pudo apreciarse un retraso alrededor de 1 segundo utilizando un Modem de 28.800.




El conjunto de armamento disponible es básicamente similar a los anteriores «Quake», pero es posible que a última hora se incluya alguna sorpresa.


El modelo que cubre al personaje cuando éste dispone del "Quakepower" se ve notablemente más nítido y detallado, casi transparente.


Como en las anteriores entregas de «Quake», los teletransportadores estarán presentes en casi todos los mapas.

latencia impida el desarrollo de la acción. Según lo visto hasta ahora con los dos niveles que incluye el test, la velocidad alcanzada en juego es sorprendentemente bastante alta. Los periodos de latencia se han reducido gracias a la optimización de los datos de actualización de la escena que el servidor debe manejar. Esto se traduce en una velocidad de acción aceptablemente fluida, provocándose retraso, pero raramente los incómodos lags o parones, si bien todo dependerá de la potencia de conexión. Aquellos que no dispongan de esta posibilidad tendrán que conformarse a jugar contra los bots que nuevas técnicas de representación. Una en la que más énfasis se ha puesto es en el uso de NURBS para crear superficies curvas bastante complejas, por ejemplo, de un modelo orgánico gracias a lo cual podremos apreciar un nivel de detalle hasta ahora sin precedentes. Tanto en las armas, los modelos humanos, como en los propios escenarios, las curvas aparecerán casi como tales, y no como un cúmulo de pequeñas rectas. Las texturas aparecen muy mejoradas, alcanzando calidad de colores en 32 bit.

Otro de los puntales gráficos de «Quake 3 Arena» radica en la representación de

La incorporación al mercado de una nueva generación de tarjetas aceleradoras posibilita la depuración e incorporación de nuevas técnicas de representación gráfica

estarán representados por muchos modelos de temible aspecto en los niveles que se incluirán, pero parece que podremos contar con una IA muy aguda teniendo en cuenta que su evaluación requerirá observarlos con detenimiento.

ENGINE DE VANGUARDIA

Pero aparte de las expectativas del modo múltijugador, único contemplado en «Quake 3 Arena», existen otros muchos interrogantes que se empiezan a despejar ahora y que afectan principalmente al desarrollo técnico en cuanto a gráficos. Parece evidente que el juego aprovechará la potencia e incorporación de técnicas en render en tiempo real de la última generación de chips de aceleración gráfica y además dispondrá de una extensa lista de factores configurables en cuanto a calidad con el fin de poder adaptarse a un gran número de máquinas, y que llegará a soportar resoluciones altísimas. Los requerimientos serán altos si pretendemos utilizar el máximo nivel de detalle. El esfuerzo en el diseño de los escenarios ha permitido el desarrollo de los personajes que, aparte de la mejor calidad en las texturas, incorporarán modelos más realistas, y la movilidad de estos será mucho más compleja y natural. El uso de las luces incorporando diversos puntos dinámicos y la generación de sombras con volumen, lo que conocemos por bump mapping, serán también incorporaciones que se beneficien de las últimas tarjetas gráficas. Sin embargo, hay factores que aún están por depurar, como es la representación de fluidos y la creación de nuevas armas con distintos efectos especiales en las que todo apunta a que serán bastante similares a las de «Quake II». En él queda patente cuál será la orientación del juego multijugador y más concretamente on line, una opción que sin duda creará controversia.

Pero donde a nadie decepcionará será en diseño, en el que una vez más id ha explorado nuevas técnicas y las está llevando a cabo con éxito. «Quake 3 Arena» pretende ser el nuevo punto de referencia sobre lo que se entiende por arcade 3D puro en primera persona.

S.T.M.

Exploración de nuevas ténicas



El desarrollo del motor de «Quake 3» ha sido paralelo a la llegada de más posibilidades en cuanto a técnicas de tratamiento de texturas y luces. De esto se desprende que el engine de «Quake 3» será capaz de implementarlas por primera vez en un videojuego de forma masiva. Así, técnicas como el espectacular bump mapping, o el uso de varios puntos de luz dinámica en una escena o las texturas de entorno para generar reflejos realistas podrán ser disfrutadas. Puede decirse que estas innovaciones serán más notables que en la anterior entrega, que ha estado por debajo en lo que respecta a gráficos, si se compara con «Unreal».

Por otro lado, el uso de nuevos conceptos, con la incorporación de los NURBS para crear superficies curvas muy complejas, se deben únicamente a la investigación y el desarrollo interno del equipo de programadores de «Quake 3» liderado por John Carmack.

También podrá apreciarse el exagerado nivel de detalle con el que contarán los modelos de personajes.





Jack Nicklaus 6. Golden Bear Challenge

Golf maestro


Aunque no es frecuente, será posible realizar un hoyo bajo par si tenemos la habilidad suficiente para situar bola en su destino con un sólo golpe dentro del green.


La precisión es uno de los factores fundamentales en la práctica del golf, en «Jack Nicklaus 6», además, dependerá de nuestra habilidad para comprender qué golpe es el exacto.


En cualquier momento podemos hacer uso de multitud de opciones que durante el juego desplegaremos mediante menús, lo que le añadirá una nota de sencillez al interfaz.





El golf es uno de los deportes que por su particular modo de juego ha sido representado en un videojuego en gran número de ocasiones. Desde un punto de vista lúdico, el golf que se practicará en este programa tendrá el adecuado nivel de rigor que es obligado para un campeón de la talla de Nicklaus. La serie «Jack Nicklaus» nos ha dado un conjunto de títulos de calidad notable y ahora con su sexta entrega la calidad y la recreación de este deporte han superado con creces su listón.

Situándonos en diversas localizaciones a lo largo de todo el mundo, podremos iniciar un torneo dentro de seis lugares que van desde el desierto de Arizona hasta la localidad española de Montecastillo, en Jerez de la Frontera. Desde el menú principal también podremos iniciar una competición simple sin entrar en torneo o acceder al estupendo editor de mapas con el que podemos diseñar en todas sus características el campo de golf que deseemos. El juego nos ofrecerá una serie de golfistas entre los que se encuentra el propio Nicklaus, cuyas características podremos configurar a nuestro antojo dentro de un margen limitado, o bien crear nuestro propio profesional y editarlo posteriormente. Configurando su habilidad con el swing, sus palos, sexo, apariencia, y hasta el nivel handicap, será posible crear tanto golfistas para jugar con ellos como para que desempeñen el papel de oponentes. Además, todos los subgéneros del golf estarán contemplados en una pantalla donde podremos seleccionar todo lo referente al juego en la práctica, es decir, un gran número de factores que implican la dificultad, el realismo y la variedad de modos de juego.

Visto a grandes rasgos qué es lo que «Jack Nicklaus 6» ofrecerá, en un principio estaremos dispuestos para enfrentarnos a un hoyo ya dentro del campo de juego. En éste encontraremos una interfaz bastante similar al resto de programas de golf, pero que a pesar de ser extremadamente sencillo de comprender y manejar nos proporciona muchas y variadas opciones en menús para adecuar la simulación en la práctica del golf a nuestras preferencias con opciones que pueden activarse o desactivarse según convenga en cada momento.

Una vez en el hoyo veremos que el nivel gráfico tanto del modelo 3D del personaje, que se mueve en tiempo real, como el escenario, que se genera cada vez que cambiamos el ángulo de la cámara mediante una base de texturas, serán muy buenos. También se nos permitirá realizar una práctica de tiro y colocar más a nuestro gusto el tee. Al dar el golpe el comportamiento de la bola se mostrará muy realista, tanto en los elementos externos que intervienen, como en la reacción de la bola tras nuestro tiro. El modo de disparo es simple, se trata de planear un buen tiro y tener en el instante preciso la suficiente habilidad como para llevarlo a cabo. El efecto irá proporcionalmente relacionado con la potencia de este así que una descompensación entre ambos provocará un desvío.

En tiros en el green la necesidad de ser preciso se incrementará. Para ayudarnos el programa activará por defecto, aunque no definitivamente, una malla que nos da la referencia de la composición del terreno además de elegirnos un palo, por lo demás viene a ser bastante similar a otro golpe desde cualquier punto del hoyo. En síntesis puede decirse que será muy sencillo de manejar, pero requerirá mucha precisión y concentración.

«Jack Nicklaus 6» se revela como un programa donde el golf es tratado con rigor sin renunciar un ápice a la diversión, en el que además de poder contar con unos estupendos gráficos sin necesidad de aceleración, dispondremos de los consejos y comentarios del famoso golfista si así lo deseamos. Si además fuera traducido, está claro que para los aficionados parece que esta será una adquisición obligada.

S.T.M.

Buenos consejos



El protagonista de este juego, a pesar del nombre, no es el gran golfista Jack Nicklaus, sino el propio golf. No obstante, a nuestra disposición, y dependiendo de la situación en la que nos encontramos, el programa nos permite consultar al campeón, quien nos podrá dar consejos muy valiosos. Antes de cada hoyo, además, veremos una secuencia en una pequeña ventana de animación donde Nicklaus nos explicará cuál es la mejor estrategia a seguir y cuáles son los puntos clave del campo. Asimismo, el uso del palo correcto y la utilización del terreno a nuestro favor también serán algunas de las ayudas a las que podemos optar de la mano de este golfista legendario.

«Jack Nicklaus 6» se revelará como un programa de gran calidad gráfica que busca un compromiso entre el realismo en la representación del golf y la facilidad de control en juego



NEWS

www.dinamic.net

NOTICIAS JUNIO'99

LANZAMIENTOS DINAMIC

LIBERA LA MAGIA

Liberar la magia que devolverá la prosperidad al reino de Kania no es una prueba fácil. Hordas de monstruos, soldados y otras criaturas dotadas de asombrosa Inteligencia Artificial intentarán hacerte fracasar en esta alucinante aventura que combina lo mejor del rol con los combates en tiempo real.

RAGE OF MAGES / ARCADE / PC-CDROM/Win™95/98 | 2.995 PTA

www.dinamic.net/catalogo/rageofmages/rage.htm

TENER TANTOS ENEMIGOS NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

Investiga las ruinas del castillo, acaba con el dragón y escapa ileso de las mazmorras. Por si fuera poco, tendrás que enfrentarte con más de 20 enemigos y monstruos en 40 niveles distintos.

GET MEDIEVAL / ARCADE / PC-CDROM/Win™95/98 | 2.995 PTA

www.dinamic.net/catalogo/getmedieval/get.htm

DINAMIC MULTIMEDIA CONSOLIDA SU PRESENCIA INTERNACIONAL CON LAS VERSIONES DE PCFÚTBOL

¡Forza PCCalcio 7!

Italia | PCCALCIO 7 RECIBE UNA GRAN ACOGIDA POR PARTE DEL PÚBLICO ITALIANO, SUPERANDO CON CRECES TODAS LAS PREVISIONES.

Para la prensa especializada del país, el programa destaca como el mejor del mercado por su relación calidad-precio, así como por las mejoras introducidas con respecto a la edición anterior. Su impresionante base de datos o el sistema NGI para la gestión interactiva en tiempo real de las opciones de juego, han sido algunos de los aspectos más valorados. ■

...TAMBIÉN EN INGLATERRA

Premier Manager '99, la versión de PCFútbol 7 para los aficionados británicos, se situó durante sus cuatro primeras semanas de vida entre los diez videojuegos más vendidos; todo un hito dentro de un mercado tan competitivo.

www.dinamic.it

www.premier-manager.com



Foto © Miguelez Sports Foto

Producto realizado con la autorización de la AIC ©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori

Nueva tarjeta de presentación para los productos Dinamic

■ MÁS INFORMACIÓN Y MEJOR IDENTIFICACIÓN EN NUESTRO NUEVO DISEÑO DE PRODUCTO.

La imagen renovada del *packaging* de Dinamic Multimedia asegura al consumidor una identificación más rápida y eficaz de sus videojuegos. El troquel personalizado con el logotipo de Dinamic, ahora de mayor tamaño, representa la mejor garantía de calidad. También se ha ganado espacio para las especificaciones técnicas y la descripción del producto. Todas las facilidades para no perder de vista tus juegos preferidos. ■



en red | NUEVA WEB de DINAMIC

Sucursal en el ciberespacio: más y mejor

La oficina virtual de Dinamic ha actualizado su diseño para ofrecer a los internautas más y mejores servicios. El sitio web facilita información detallada sobre productos, novedades y próximos lanzamientos, además de ofertas de empleo, direcciones de contacto, noticias sobre el mundo de Dinamic y, ...muy pronto, más. ■



www.dinamic.net

en red | CAMPEONATO NACIONAL DE SHOGO

¡Sólo el mejor alcanzará la victoria!

Muy pronto, los más apasionados seguidores de las aventuras de Sanjuro en nuestro país podrán probar su habilidad como pilotos de MCAs en un reto sin precedentes: la **primera competición nacional de Shogo**, que utilizará como plataforma el servidor para juego en Internet de Dinamic. Este combate de excepción se desarrollará en los meses de julio y agosto. La final se celebrará en Madrid durante el mes de septiembre. Los aspirantes deben acreditarse como usuarios registrados de Shogo. ■



www.dinamic.net/red.htm

2ª edición | HOLLYWOOD MONSTERS

Hollywood Monsters: de nuevo entre nosotros

Dinamic Multimedia ha lanzado una nueva edición de Hollywood Monsters, la aventura gráfica más espectacular jamás creada en España. El juego, cuyo argumento gira en torno a la misteriosa desaparición de Frankestein, fue considerado como el mejor de su género por los oyentes de Game 40 – el programa de videojuegos de los 40 Principales. Próximamente, de nuevo entre nosotros, los monstruos de Hollywood prometen horas y horas de diversión para el público de todas las edades. ■



www.dinamic.net/catalogo/hollywood/hollywood.htm

novedades | LA CRÍTICA HA DICHO...



SHOGO
- ARCADE
- PC-CDROM/Win™95/98
- 2.995 PTA

► www.dinamic.net/catalogo/shogo/shogo.htm

“Si combinamos la acción de un arcade 3d donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico, el resultado será sin duda Shogo.”

Micromanía / Febrero'99

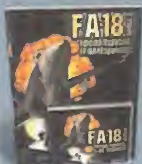


APACHE/HAVOC
- SIMULADOR
- PC-CDROM/Win™95/98
- 2.995 PTA

► www.dinamic.net/catalogo/apache/apache.htm

“El simulador es completo se mire por donde se mire,... y representa una inmejorable oportunidad de entrar en el mundo de los conflictos modernos si se tiene en cuenta el reducido precio, que no merma en absoluto la calidad del juego.”

CiberpOis / Abril'99



F/A-18 KOREA
- SIMULADOR
- PC-CDROM/Win™95/98
- 2.995 PTA

► www.dinamic.net/catalogo/f18/f18.htm

“Los chicos de Dinamic han conseguido lo imposible, introducir por primera vez en la historia de la simulación aérea el F-18 español. Todo un hito.”

Home PC / Diciembre'98 / Puntuación: 5/5



...OTROS ENLACES DE INTERÉS

► www.dinamic.net/downloads.htm | Muy pronto, la página web de Dinamic Multimedia incorporará una sección de descargas.

► www.dinamic.net/catalogo/rageofmages/download.htm | Rage of Mages: temas de escritorio, nuevos mapas para la opción multijugador y hasta un programa para editarlos.

► www.dinamic.net/empleo.htm | ¡Únete a nosotros!, Dinamic Multimedia busca para su departamento de videojuegos grafistas y programadores.



Outcast

El universo alternativo



Los diálogos con los diferentes habitantes de Adelpha nos revelarán términos que desconocemos pero de los podremos llegar a aprender su significado y recordarlo. Algo realmente muy novedoso.

Appeal se encuentra dando los últimos retoques de «Outcast» con el mismo mimo que un artista pone en culmen de su obra maestra. La ambición y magnitud de este ya prolongado proyecto sólo puede llegar a apreciarse atendiendo a todos y cada uno de sus apartados de forma independiente y a su resultado provisional globalmente, un ejercicio que requiere un esfuerzo de observación lejos de la influencia de otros títulos y géneros, ya que «Outcast» está destinado a dilapidar, en gran medida, lo que hasta ahora conocíamos por el término aventura.

En «Outcast» tomaremos parte en una aventura con un desarrollo no lineal del juego, lo cual radica en la libertad de acción que se origina al introducir al jugador en un cosmos pseudo-virtual cuyo nivel de interacción está siendo potenciado al máximo, y esto implica que su argumento pase a ser tan sólo un prólogo en el que desenlace es absolutamente imprevisible y esté tan diversificado como distintas sean las formas de llevarlo a cabo por cada jugador. Pero aún así, merece la pena recordar cuál es la situación argumental.

Después de realizar investigaciones en busca de respuestas acerca de la posibilidad de encontrar un mundo paralelo, el Gobierno de EE.UU. envía en el 2 007 una sonda con intención de obtener pruebas que demostrasen la existencia de este mundo gemelo. Pero el experimento sufre un contratiempo al intervenir una forma de vida inteligente que destruye la sonda y crea un imprevisto desequilibrio espacio-tiempo, provocando un agujero negro que amenaza la continuidad del planeta Tierra tal y como lo conocemos. Cutter Slade como comandante, acompañado de un equipo de científicos, emprenden una misión en la que deben internarse en la puerta interdimensional para recuperar la sonda y sellar el agujero negro. Pero al poco de emprender esta misión, los componentes del grupo se separan y nuestro protagonista se encontrará solo.

ADELPHA, PLANETA HERMANO

Es desde este momento cuando el jugador tomará parte activa en la aventura dentro de los territorios que componen el planeta

A pesar de la dificultad de integrar tales posibilidades de juego, «Outcast» tendrá una gran flexibilidad en su control, en el que se implementará una interfaz de movimiento muy acertada

Tecnología punta al servicio de la humanidad



Aparte del armamento que Cutter irá incorporand, nuestro protagonista tendrá en su poder un conjunto de dispositivos de lo más avanzado que se mostrarán extremadamente útiles en determinadas circunstancias, ayudándole a salir de las situaciones más comprometidas que a continuación se describen:

INVISIBILIDAD (PROTON PHASE SHIFTER): Cutter puede ocultarse haciéndose invisible, pero mientras no podrá coger nada, usar un arma o luchar con sus manos.
HOLOGRAMA (UBIK-0A): Genera una ilusión visual semejante a Cutter para confundir a sus enemigos.
BINOCULARES (E.V.D: ENHANCED VISION DEVICE) Los binoculares constituyen una forma distinta de explorar el entorno, cuentan con un zoom de 12 aumentos y pueden funcionar con Rayos-X para visión nocturna y también de seguimiento del objetivo.
EXPLOSIVO (C4-PE): Los explosivos pueden utilizarse de dos formas, arrojándose como una granada o haciéndolos explotar con un detonador.
DETONADOR (CLAPR-T): Al pulsar el botón se activan todas las cargas situadas en su perímetro de alcance y si volvemos a pulsar estas estallarán.
DETONADOR TRIPWIRE (THNDR-STP33): Puesto en el suelo será capaz de detectar la presencia de un individuo al pasar cerca de un explosivo haciéndolo estallar.
TELETRANSPORTADOR (F-LINK): Con éste podremos trasladarnos a cualquier luchar dentro de un mismo escenario donde previamente hallamos colocado una pequeña plataforma que lo acompaña.
LOCALIZADOR (PROXI-130 HF): Una vez activado, el localizador nos dirá la dirección en la que se encuentra con respecto a la nuestra.
OXÍGENO (O2K-MINI): Permite que nuestro protagonista pueda mantenerse bajo el agua prolongados periodos de tiempo.
KIT MÉDICO (MEDIKIT): Un botiquín con el que reparar en algo las heridas o recuperar algo de fuerza.




Las explosiones serán arriesgadas, puesto que desprenden peligrosos fragmentos que caen imprevisiblemente dentro de un amplio radio.


La cámara se podrá llegar a controlar para adoptar cualquier orientación independientemente de los movimientos de Cutter.


El planeta Adelpha funciona con una estructura compleja y jerarquizada en la que cada elemento tiene su función y participa en el conjunto.

Adelpha, que se revelan como el no va más en complejidad técnica en lo que respecta a la simulación de un entorno hasta ahora visto. Tanto es así, que si hay algún programa susceptible de ser considerado como la representación de un mundo virtual en sí mismo, ese será «Outcast». Para lograr este calificativo se está llevando su nivel de interacción, la simulación de condiciones físicas y ambientales, jugabilidad e inmersión, más allá de las fronteras que delimitan uno u otro género, haciendo un compendio de varios conceptos, o quizá más bien, distanciándose de todo para crear uno nuevo. Su estructura divide Adelpha en cinco regiones que tendremos que explorar (Ranzaar, Shamazaar, Okasankaar, Talanzaar Motazaar y Okaar) y que sólo pueden comunicarse por medio de unas puertas capaces de teletransportarnos.



El resultado que se está alcanzando en «Outcast» es una aventura en el más amplio sentido de la palabra que introduce al jugador en un mundo con vida propia, representando en toda su amplitud los factores que intervienen en la vida de un planeta habitado. Sus formas de vida, la jerarquía de la civilización inteligente que lo habita y sus reacciones, sus condiciones físicas y las medioambientales, absolutamente todo constituye un conjunto que nos ofrece un universo con un grado de realismo extremo. Precisamente la integración de los factores que intervienen en el engine que gestiona su universo y de otros, como el interfaz, los gráficos o el sistema de interacción, ha sido el desafío más difícil de vencer.

LENGUAJE E INTERACCIÓN

Tratándose de una aventura con toques de acción dentro de un entorno 3D, las diversas tareas de nuestro protagonista serán muchas, dedicándose a la exploración, resolución de enigmas, combate con personajes hostiles y, quizá la más importante, la relación con otros personajes, no sólo mediante conversaciones, sino con gestos y hechos, que incluso algunos de los habitantes de Adelpha podrán curarnos, o indicarnos una dirección. Pero el objetivo general de la misión se mantendrá, pasando por diferentes situaciones a lo largo de su desarrollo donde se nos plantearán nuevos problemas cuya resolución es necesaria para alcanzar el objetivo final. Como es lógico, teniendo en cuenta las posibilidades que nos brindará el programa, se pone a nuestra disposición un gran número de habilidades, objetos y armamento comprendidos en una equipación que será necesaria y que amplía aún más la jugabilidad.

La relación que el protagonista mantendrá con el entorno supone una de las piezas angulares y estará condicionada por la inteligencia artificial que controla las acciones los integrantes de este entorno. En cierto modo, la IA de sus personajes se asemejará a una pequeña red neuronal, definiéndose el carácter de un personaje como un conjunto de elementos que funcionan independientemente cada uno con una serie de habilidades y actitudes que se ven afectadas mutuamente y también por un factor externo, todo esto para determinar el comportamiento final del personaje. Por esta razón no se limitan a seguir una pauta de actuación más o menos compleja, sino que son capaces de aprender y recordar situaciones que después tendrán en cuenta. Así se construye una comunidad en la que cada individuo "vive" de forma autónoma, que no ajena al escenario que le rodea.

APUESTA POR EL VOXEL

La elección de una tecnología tan especial como el Voxel en un momento donde el uso de polígonos es prácticamente una técnica indiscutible en la representación de entornos tridimensionales y que se ve beneficiada por la cobertura hardware en aceleración 3D, atiende a la posibilidad de



Más que un modelo con historia

Cutter Slade es una entidad dentro de «Outcast» que supera lo que estamos acostumbrados a ver en el diseño de un personaje, no limitándose a unas cuantas acciones, movimientos y un carácter predefinido de fondo. En el juego se comportará realizando acciones que comparte el género humano. De este modo, podrá arrastrase para llegar a sitios inaccesibles, nadar, bucear, disparar, pelear, saltar o evitar obstáculos, utilizar objetos, montar un animal domesticado y, el último y más importante en el juego, comunicarse mediante el habla. Pero no se trata sólo de realizar una acción en un momento concreto, sino que a veces estaremos obligados a combinarlas. Por ejemplo, disparar mientras montamos un Twon-Ha o utilizar un objeto a la vez que buceamos. Además, la utilización de las manos está diferenciada, lo que nos permitirá realizar dos funciones distintas con ambas a la vez.



















Gráficamente, uno de los efectos más impresionantes es la representación física del agua, por su similitud a la realidad.



La flexibilidad del programa nos permitirá adoptar, según cada una de las circunstancias, el punto de vista adecuado, en este caso subjetivo.

creación de escenarios naturales complejos sin necesidad de requerir tal aceleración. A cambio, el elemento gráfico basado en Voxel del engine que Appeal utiliza en «Outcast» sí apuesta por el uso del MMX, una capacidad de proceso implementada a partir de la llegada del Pentium II que no había tenido demasiada atención para su aprovechamiento de gráficos 3D.

Pero parece lógico pensar que la elección de esta técnica va más allá de las virtudes que se derivan de evitar la necesidad del hardware 3D y optar por el más universal MMX si observamos el especial concepto de «Outcast», puesto que el Voxel se muestra idóneo para la representación de entornos naturales exteriores a gran escala, donde la geometría es mucho más compleja y difiere de lo, hasta ahora, habitual. Con sólo el uso de modelos poligonales existe una gran limitación representando formas anárquicas y orgánicas tan habituales en la naturaleza, ya que no siguen una geometría regular, pero con Voxel esto sí es posible sin que la extensión de un escenario afecte a la velocidad de proceso. Por otra parte, también permite que la generación del render sea más fluida y evite la brusca aparición de polígonos "de la nada" sin recurrir a la socorrida niebla por una razón definitiva, y es que este render se realiza tratando cada píxel independientemente. Mención a aparte merece la realización de efectos y del agua mostrándonos un atractivo tratamiento de las luces y un notable nivel de realismo.

Aún así el Voxel no deja de ser una técnica arriesgada, y prueba de ello es que ha tenido detractores y partidarios refiriéndose a los pocos títulos que se han atrevido a utilizarla, principalmente por el hecho de tener que sacrificar cierto grado de definición en la imagen. Pero en «Outcast» la profunda depuración que ha tenido esta técnica parece ser que está logrando resolver ciertos problemas derivados del uso de la misma. Appeal ha logrado difuminar el render de los escenarios consiguiendo una suavidad muy apreciable que evita el incómodo "baile de píxeles" en el horizonte que solía producirse al utilizarla. También la imposibilidad de generar modelos "convexos" –sus polígonos se renderizan hacia dentro– ha sido resuelta con la combinación de modelos poligonales en aquellos que necesitan un nivel de detalle más fino –personajes, animales o diversos objetos pequeños– incorporando características avanzadas, como la corrección de perspectiva o el bump-mapping, o el sombreado gouraud. Esta combinación está también orientada a facilitar una mayor interacción de los gráficos con el entorno porque resulta más sencillo para el programador tratar modelos poligonales como "entidades". Además, en concreto el modelo de Cutter, ha sido dotado de una gran capacidad de movimiento realizando un amplísimo abanico de acciones. Según lo visto hasta ahora, y teniendo en cuenta el especial concepto de su engine gráfico, cabe decir que la flexibilidad en el movimiento y posición de la cámara que sigue a nuestro protagonista puede ofrecernos una perspectiva en tercera y primera persona, pero no evita que aparezcan "fallitos» cuando se interpone un objeto entre la cámara y nuestro objetivo, y que puede perjudicar la jugabilidad, aunque en menor medida ya que se da rara vez. Veremos si en la versión final esto se soluciona.

«Outcast» es ahora algo más que una gran promesa. A pesar de que para tener una visión global será necesario un análisis a fondo de la versión definitiva, lo visto hace patente que estamos ante un programa inusual, que incorpora importantes innovaciones tanto en el apartado técnico como en la concepción de juego. Podemos afirmar que dentro de poco estaremos frente a un peso pesado del año en curso y muy probablemente de la historia de los videojuegos. El tiempo nos lo dirá.

S.T.M.

Creadores o visionarios



Sin entrar a describir las virtudes del programa, el desarrollo de «Outcast» puede definirse como una idea ambiciosa e innovadora, pero también arriesgada, lo cual es digno de elogio por sí solo. Sus creadores han hecho una gran apuesta, no ya por el esfuerzo que una creación de esta magnitud exige, sino porque además el resultado es un programa complicado de analizar, evaluar y, por supuesto, imposible de catalogar al cien por cien. Por otra parte, en el saturado mundo de los videojuegos, en el que abundan las copias y la falta de originalidad, o quizá de capacidad, siempre es de agradecer la noticia de un proyecto destinado a romper moldes. ¿De qué otro modo, si no, puede concebirse una evolución, si ésta se ve condicionada por las limitaciones del hardware y por las pautas del momento y no por los límites de la creatividad?

En el apartado de sonido basta con decir que estará a la altura del esfuerzo por ambientación en gráficos, incorporando una banda sonora digna de una superproducción

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

Epic Battles of Strategy and Honor

OK PC GAMER 96%

"Heroes of Might & Magic III redefine la palabra adicción... Un juego excepcional en todos los sentidos"





3DO

NEW WORLD COMPUTING®

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

Might and Magic VII: For Blood and Honor

La saga continúa





Un año después de la aparición de «Might and Magic VI» y reaparición de la serie homónima, se nos promete la llegada de su séptima entrega. Vayamos echándole un vistazo, que si nos hemos de guiar por los precedentes, habrá mucho, mucho, mucho, que ver.

En efecto, casi no nos ha dado tiempo a terminar el mandato del cielo y ya se prometen nuevas aventuras en el accidentado mundo de Enroth. ¿Qué es lo que pasa esta vez? Pues pocas pistas tenemos, de momento, aunque seguro que con el lanzamiento definitivo se centrará un poco más la historia.

Al parecer, ésta arrancará de «Heroes of Might and Magic III», y se desarrollará en el continente de Erathia. Recordad los turistas de Enroth que de allí es precisamente la reina Catherine y esposa del rey Roland. Asimismo, en «Might and Magic VI» la amada reina, y coincidiendo con la desaparición de Roland, había tenido que ir a atender ciertos asuntos a su continente natal. Poco más se sabe por ahora, pero con esto es suficiente para confirmar el nexo con la anterior entrega.

NOVEDADES EN EL FUNCIONAMIENTO

Por lo demás, parece que «Might and Magic VII» es muy respetuoso con los sistemas de su predecesor, que mantiene prácticamente en su totalidad, aunque se prometen algunas innovaciones que iremos comentando.

El aspecto general del juego mejora considerablemente en la mayoría de las pantallas utilizadas, que ganan en estética, aunque mantienen su funcionalidad. Un ejemplo claro lo constituyen los libros de hechizos, cuyos iconos representativos serán más atractivos en esta entrega.

Fuera de estos cambios casi de maquillaje, las demás novedades son más sutiles. Se prometen más clases y más razas a la hora de definir nuestros personajes: podremos llevar elfos, enanos y semiorcos, así como exploradores, ladrones y ninjas. También habrá nuevas habilidades (las cuales jugaban un papel fundamental en la sexta parte), y distintos grados de especialización en las mismas según la profesión del personaje. En «M&M VI», un mago podía terminar siendo tan ducho en la espada como el mejor guerrero, y éste podía usar la magia casi como el mejor mago. Pues bien, en esta ocasión habrá limitaciones.

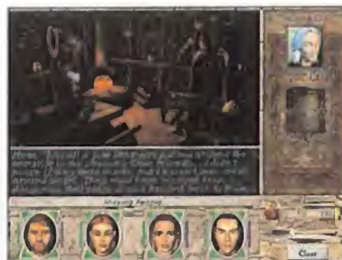
También se van a reformular los hechizos, localizando aquellos inútiles en la sexta parte, y sustituyéndolos por otros



Ratas, murciélagos, arañas..., serán nuestros primeros rivales.



Una apetecible entrada a una mazmorra, aunque aún estaremos a tiempo de escapar.



¿Se puede invadir impunemente la intimidad de los ciudadanos?

«Might and Magic VII» respeta los sistemas de interacción con el jugador utilizados por su predecesor

Enroth es mucho mundo



Tras concluir con éxito la aventura que nos proponía «Might and Magic VI», parece mentira que Enroth pueda dar mucho más de sí. Pues ahí es nada, nos queda un continente entero por conocer: Erathia.

Y es que si hubo algo especialmente llamativo en el juego citado era su extensión, realmente enorme. El juego con mayor territorio de la historia, me atrevo a decir. Tenía, y tiene, la friolera de quince comarcas, cada una de las cuales contaba con calabozos, ciudades, castillos, montañas, bosques, ciudadanos y, claro, algún que otro enemigo. Todo ello dentro de una gran diversidad paisajística: desiertos, montañas, ciénagas, lagos, mares e incluso volcanes.

Ya en calabozos de diversas formas, cuevas, templos, fortalezas e incluso una misteriosa pirámide, el número alcanzaba los 38. Pero es que luego hay que meterse dentro de ellos: los más avezados pueden recordar la innumerables estancias del castillo Alamos, o las grandes explanadas y construcciones interiores del formidable castillo Darkmore.

Como Erathia esté a la altura de su antecesor, tenemos aventura para dos o tres meses, os lo anticipo.


Si perecemos en el intento, un poderoso mago nos devolverá la vida.


Las escenas cinemáticas de «M & M VII» parece que se van a suceder durante toda la aventura.

La nueva entrega garantiza horas de exploración y una historia oculta que descubrir

que ayuden en la misión algo. Otra novedad importante es la inclusión de un nuevo nivel de conocimiento en las habilidades: en el anterior capítulo uno se podía hacer Experto y Maestro en las mismas; ahora puede llegar a ser Gran Maestro.
Se habla igualmente de una mayor interacción con NPC, lo que resulta difícil creer dada la estructura de estos juegos, así como de la posibilidad de que los monstruos y los ciudadanos se ataquen entre sí. La verdad es que era extraño ver en «Might and Magic VI», cómo, estando nuestro grupo sometido a todo tipo de golpes y hechizos, a nuestro alrededor los civiles continuaban impertérritos sus paseos.
Como veis, «Might and Magic VII» apenas varía el aspecto formal de su predecesor. Utiliza los mismos sistemas para introducirnos en una nueva historia que no cabe duda tendrá sorpresas y, seguro, mucho, mucho, mucho que ver.

Ferhergón


El herrero será muy servicial..., pero siempre a cambio de dinero, claro está.


Un mundo tridimensional y primera persona, la mejor forma de conocer Erathia.

La historia de Might And Magic... hasta ahora

La serie «Might and Magic», de la que el presente juego es, obviamente, el último capítulo hasta el momento, tiene una historia similar a la del Guadiana y sus "ojos": aparece y reaparece de la forma más inesperada.
Sí, de acuerdo, van siete capítulos. Pero su aparición no ha sido muy regular, si no que se ha presentado como por lotes. El primero de la serie se remonta más allá de mis recuerdos, por lo que poco se puede decir de él; sólo que se anticipó en lo suficiente a su segunda parte, para que todos nos preguntaramos por qué ésta tenía un dos en el nombre.
Pasaron unos cuantos años tras esta segunda parte, y de repente se presentaron ante los ávidos seguidores tres entregas casi de golpe: «Islands of Terra», «Clouds of Xeen» y «Darkside of Xeen», íntimamente relacionadas entre sí. Es más, los dos últimos, podían integrarse en un mismo disco duro y dar lugar así a una nueva aventura, «World of Xeen», en un concepto totalmente innovador, pero que no se ha utilizado en ningún otro juego. Lo cierto es que tras «Darkside of Xeen», con el perverso Corak fuera de combate, y el concepto del juego muy separado, poca vida se podía augurar a la serie.
Sin embargo, resucitó. Y lo hizo por la vía indirecta de los juegos de estrategia: el éxito de «Heroes of Might and Magic (I y II)», no cabe duda, fue la causa de la sexta entrega en la serie de JDR. Siguiendo la línea de los héroes, la acción se trasladó a Enroth y a las intrigas entre Archibald y Roland, sucesores de Lord Ironfist. Así, «Might and Magic VI: The Mandate of Heaven» suponía un cambio radical en el funcionamiento del juego, al tiempo que mantenía fielmente ciertos elementos comunes a todos los capítulos de la serie.
«Might and Magic VII», un año después, es la prueba más fehaciente del éxito de la sexta parte, en el que cabe incluir el tenido en España, que no lograron alcanzar los capítulos anteriores. Parece que queda todavía un tiempo antes que la serie se vuelva a ocultar de nuestra vista...

Force 21

Alerta de guerra en el siglo XXI

Fotos en acción









Con documentación gráfica no solo de las unidades de manera aislada, sino en pleno fragor de la batalla durante misiones de entrenamiento, la compañía ha tenido un valioso recurso. Por un lado, el diseño de los vehículos se ve beneficiado por estos datos, y por otro la simulación de un campo de batalla es mucho más realista si se cuenta con información y fotografías del mismo. No sólo ya por lo que refiere al aspecto gráfico, sino porque da una referencia de cómo se diseñan las estrategias de combate y cuál es el punto de vista de un soldado u oficial inmerso en la batalla.





Con un proyecto de similar concepción a programas como «Starcraft», o «Red Alert», refiriéndonos a su escenificación e hilo argumental, este desarrollo de Red Storm está haciendo de «Force 21» un juego de estrategia en tiempo real representado en entornos 3D. Esta tendencia, en la que cada vez están desarrollando más títulos de estrategia, atiende también en este programa a la posibilidad de dotar al género de un mayor dinamismo.

«Force 21» nos internará en un hipotético conflicto en un futuro cercano, año 2015, en el que China invade la república de Kazakistán implicando a los Estados Unidos por medio de la invasión de Rusia en una guerra que tiene riesgo de significar la Tercera Guerra Mundial. Como comandantes del ejército –China o Estados Unidos–, tendremos que cumplir el objetivo de 30 misiones que componen una campaña. La principal característica será la aplicación de las doctrinas militares en la estrategia, de modo más parecido a la realidad. A nuestra disposición tendremos un número de 40 unidades diferentes basadas en el mundo real de un próximo futuro de la tecnología militar. Estas unidades se dividen en tanques, artillería, helicópteros y piezas de ingeniería.

La doctrina militar a la que antes nos referimos, en «Force 21» fue desarrollada por el ejército estadounidense a partir de las condiciones que presentaban el escenario geopolítico tras la guerra fría, en la cual un ejército en inferioridad de unidades pero con superioridad técnica debe mostrarse con la máxima flexibilidad para afrontar cualquier situación de combate lejos de sus fronteras. En este sentido, el contar con la ayuda de un General en servicio durante la Guerra del Golfo, pero ya retirado, como es Frederick Franks, ha sido fundamental para dar al programa un planteamiento más riguroso, que ya antes en alguna ocasión ha colaborado con el famoso diseñador de juegos de estrategia Tom Clancy. Una de las claves del programa es que pretende dar al género de la estrategia una dimensión más activa, es decir, evitar que los acontecimientos en el juego transcurran lentamente y resulte aburrido esperar los eventos realmente importantes. Por esto en «Force 21» el combate será mucho más vertiginoso, cambiando continuamente sus condiciones y obligando al jugador adaptarse a la nueva situación. La intención de Red Storm es, por tanto, la de combinar la acción de un arcade 3D con la profundidad de un juego de estrategia, algo que ya pudimos ver en un programa de la propia compañía, «Rainbow Six».



En «Force 21» la ambientación tendrá lugar dentro de un entorno realista precisamente ubicado en el tiempo y condiciones geográficas.



Las baterías de artillería son hoy, y seguirán siendo por mucho tiempo, piezas clave en el desarrollo de batallas a gran escala.

«Force 21» nos ofrecerá, a pesar de su orientación a la acción, un interfaz clásico en los juegos de estrategia con un minimapa, un panel de acciones y otro con las unidades seleccionadas. No obstante, en la pantalla principal, al mostrarnos un entorno 3D, permitirá moverse por el campo de batalla que se desarrolla en tiempo real a nuestro antojo. El sistema nos dará la posibilidad de movernos a una unidad determinada en cualquier momento, así como coordinar para determinar estrategias de defensa y ataque complejas, característica en la que radica el mayor interés del programa por tener que realizarse teniendo en cuenta el factor tiempo de manera directa.

Los gráficos, pese a no tener una calidad demasiada elevada, se mantendrán en un nivel aceptable, sin hacer un énfasis especial en los detalles y efectos, pero sí procurando que el aspecto de los vehículos de combate y el propio terreno guarden cierto compromiso con la realidad.

A tenor de esta primera impresión, parece que «Force 21» será un paso más en la fusión de dos géneros tan multitudinarios como la estrategia y la acción que, sin incorporar un nivel técnico sobresaliente, sí tendrá interesantes posibilidades de juego y numerosos factores de combate a tener en cuenta, algo que los que se consideran "amantes" de la guerra virtual estimarán gratamente.

S.T.M.

«Force 21» propondrá la estrategia en estado puro, pero dotando a su apariencia un interfaz totalmente tridimensional

System Shock 2

Apuesta por la mezcla de géneros



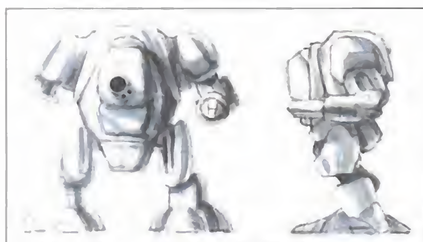
Las escenas de la introducción, así como las que se podrán contemplar dentro del juego, dan al programa ese toque distinguido que proporcionan los cómics, y que harán las delicias de los aficionados.

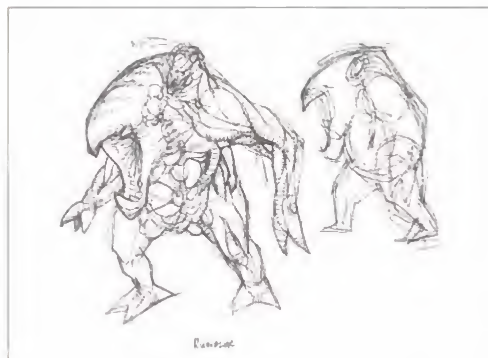

Looking Glass Technologies ha puesto el dedo en la llaga dotando a este título de un aspecto bastante diferente a lo que nos pudieron mostrar con «System Shock», además de aderezarlo con tintes roleros.

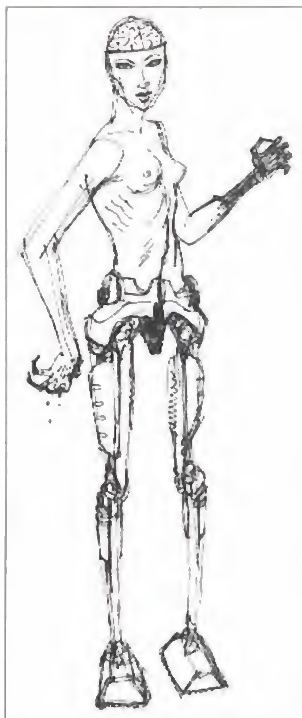

Desde luego, y según prometen sus creadores, «System Shock 2» tendrá un aspecto mucho más acorde con los tiempos que corren, aprovechando las posibilidades de las tarjetas aceleradoras de gráficos.

Montañas de bocetos













Sí, montañas y montañas de bocetos son las que los expertos dibujantes y diseñadores de entornos están realizando como paso previo antes de lanzarse a la generación por ordenador tanto de los personajes que poblarán el universo de «System Shock 2» como de los escenarios sobre los que nos desplazaremos. El resultado, como podréis ver en breve, dirá mucho acerca del esfuerzo que el grupo de programación está realizando a fin de darle el mayor atractivo y realismo al mundo futurista en el que tendrá lugar la acción del juego.

Debemos volver nuestra mente hacia atrás cuatro años para situarnos justo en el momento en que «System Shock» aparece en el mercado del software de por aquel entonces. Ya significó un avance tecnológico por su diferente manera de ver el arcade y sus gráficos renderizados de gran calidad. Ahora, vuelve a suceder lo mismo.

Casi un lustro después nos encontramos con lo que será la continuación de uno de los arcades que más llamó la atención en aquella época. «System Shock 2» guarda poca o ninguna relación en cuanto a tecnología, si lo comparamos con su predecesor, y es que mucho ha llovido desde entonces y mucho más ha avanzado la tecnología informática, haciendo posible un juego que estará a años luz en todos los aspectos, salvo en lo que a estilo de juego se refiere, pues «System Shock 2» será la clásica aventura con grandes dosis de arcade y rol. En la aventura podremos mejorar a nuestro personaje principal desde los comienzos, en los que será un principiante en todos los aspectos, que irá ganando experiencia con la sucesión de niveles, hasta convertirse en una auténtica máquina de matar que tendrá como misión acabar con un ser mecánico con inteligencia propia que pretende atacar el planeta a bordo de su nave espacial.


Al progresar en la aventura, iremos aprendiendo diferentes cualidades y se podrán especializar.



El aspecto futurista se seguirá manteniendo en esta segunda entrega.

ROL SOLITARIO O ACOMPAÑADO

A pesar de que «System Shock 2» estará pensado primordialmente para acción en solitario, la opción de multijugador no sólo no será desechada, sino que podremos cooperar con uno o varios amigos nuestros en la aventura, lo que, a nuestro parecer, creemos que aumentará la diversión de la misma.
Entre las diferencias del anterior «System Shock» con respecto a éste, cabría destacar la generación del personaje principal, que partirá de cero y se realizará de una

Los píxeles que se utilizaban para los gráficos de «System Shock» han sido sustituidos por un sistema de polígonos texturizados


Algo que, a pesar de introducir aspectos del género de rol, no dejará de ser patente en «System Shock 2» será el modo arcade.


Los puzzles que están incluyendo los chicos de Looking Glass se resolverán siempre atendiendo a lo que hayamos aprendido con anterioridad.


En esta imagen se puede apreciar el cambio que está sufriendo «System Shock 2» con respecto a su antecesor, ahora totalmente poligonal.

manera muy rolera, es decir, definiendo a nuestra voluntad tanto las características físicas –fuerza, destreza, y demás– y las habilidades iniciales. Con el tiempo y el entrenamiento podremos adquirir nuevas habilidades, como la psicoquinesis, que nos otorgará poderes psiónicos y nos hará más mortíferos, si cabe.

Los puzzles que nos encontraremos en «System Shock 2» estarán muy encasillados y ambientados en el universo en el que vamos a desplazarnos, luchar y sobrevivir, de ahí que tendremos que piratear un sistema informático para conseguir la información que precisamos. Pero esto no quiere decir que los puzzles que deberemos resolver estarán basados en complejas formas geométricas o otra clase de acertijo con el que deberemos exprimirnos los sesos para sacar la solución, sino que dependerá más de las habilidades de nuestro personaje, de cuán altas las tiene, y de si dispone de las herramientas necesarias, cosa que añade un punto más al desarrollo y la temática roleras del juego. Así, si el héroe es experto en alguna materia concreta, coseguirá todos los datos y pistas necesarias para que podamos resolverlo, mientras que si es un novato, únicamente podrá deducir ligeramente lo que ahí se cuece, siendo prácticamente imposible seguir adelante hasta que mejoremos en esa categoría.

NUEVA AMBIENTACIÓN

Los píxeles que dominaban en los gráficos pseudotridimensionales de la primera parte van a ser ahora sustituidos por polígonos texturizados, de ahí que el juego vaya a aceptar el uso de tarjetas aceleradoras 3D, con lo que todo ello conlleva. Mayor detalle tanto en personajes como en elementos de escenario, efectos visuales de gran calidad divididos en explosiones, disparos, transparecias o humo, y enorme suavidad de movimiento, entre otras muchas cosas.

La jugabilidad irá definida por el grado de afinidad que tengamos con nuestro personaje creado, tal es el nivel de realismo que tiene el juego. Así, cuanto más parecido lo hagamos a nuestros gustos, más nos gustará hacer que mejore y que sea cada vez más poderoso y capaz de enfrentarse a mayores peligros. Esa es la mayor ventaja que tendrá «System Shock 2» con respecto de otros juegos tridimensionales, es decir, que no se nos va a imponer un héroe precreado, sino que podremos formarlo a nuestro gusto desde la nada y eso, se quiera o no, le gusta mucho a la gente, pues así puede identificarse más con él.

Así, «System Shock 2» apelará enormemente no sólo a la habilidad con el teclado y el ratón del jugador, sino también a su imaginación, algo que creemos de gran importancia a la hora de transmitir diversión que, eso es, al fin y al cabo, lo que todos buscamos en los juegos de ordenador.

D.D.F./C.F.M.


Absolutamente todos los modelos de los seres y personajes que aparecerán serán poligonales.


Los escenarios también están siendo tratados con las más modernas técnicas gráficas.

El género del rol cobra importancia capital en esta segunda parte de «System Shock»






El inventario se usará como si de un programa de rol se tratase.


Lo que puede desilusionar es el argumento, algo ya usado. Veremos la versión final.

Incluso comics

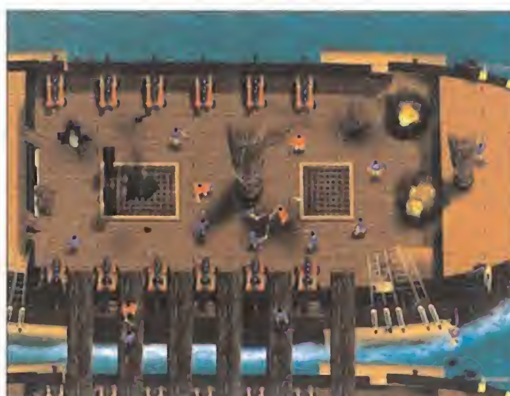


Todas las escenas cinemáticas que aparecerán al principio del juego y durante el desarrollo de la acción están siendo cuidadosamente estudiadas para que no exista ninguna fuga argumental que luego puede notarse cuando nos metamos más y más en la historia. Por eso, los guionistas, a fin de evitar toda clase de errores, han decidido que antes de realizar la secuencia renderizada, se hagan una especie de comics, viñeta a viñeta, en las que con los típicos globos se señale lo que más tarde dirán de viva voz los personajes. Un proceso realmente artesanal, pero que de seguro dará un resultado excelente.

Corsairs

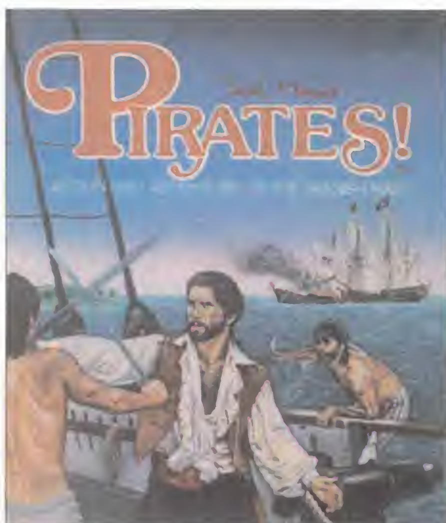
Mucho más que una historia de piratas







Historias de piratas



Para hacernos una idea de lo importante que son los juegos de piratas para el género de la estrategia, haremos un poco de historia. Como muchos de vosotros sabréis, uno de los primeros juegos de estrategia por ordenador –si exceptuamos a los consabidos wargames– fue el genial «Tai-Pan», que Ocean publicó para Spectrum allá por finales de los 80. En aquel juego, representábamos a un pirata que debía hacerse rico abordando barcos en los mares de China, robándoles la mercancía y comerciando con ella de puerto en puerto, y aunque también existía la posibilidad de simplemente comerciar, el componente bucanero era predominante en el juego. Como no tenía final, nos pasábamos interminables horas jugando con él, dada su elevadísima adicción.

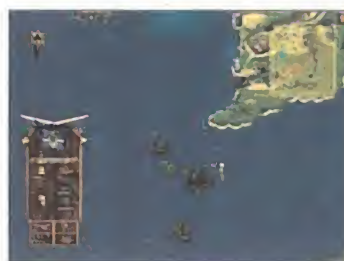
Con el salto a los primeros 16 bit, uno de los primeros juegos de estrategia para PC –y para Atari y Amiga– fue «Pirates!», de Microprose. Es tanta la calidad y tan hábil la realización del juego –y de su versión revisada «Pirates! Gold»– que aún hoy, casi ocho años después de su publicación, no ha sido superado en su género y temática por ningún otro. Y eso que ha habido intentos, pero ni «High Seas Trader», ni «Bucaneer», algunos de los más destacados, han conseguido hacerle sombra.

Esperemos que, por fin, «Corsairs» haga reverdecer viejas glorias piratas entre los aficionados actuales, ¿o quizás tengamos que esperar a «Pirates! 2», que Microprose ya tiene en preparación sin fecha definida? El tiempo lo dirá.

La primera vez que vimos «Corsairs» fue hace casi un año, en el E3 de 1 998, y tenía un aspecto tan bueno que prometía. En Microids nos dijeron que para el verano de 1 999 lo tendrían terminado, y parece que van a cumplir su palabra, puesto que ya disponemos de una de las últimas betas del producto. Y la primera impresión era buena, el juego promete.

O mucho nos equivocamos, o «Corsairs» nos va a trasladar de lleno a la época de los bucaneros y los piratas del siglo XVIII. Con él sentiremos toda la emoción de surcar los mares buscando la presa, probaremos nuestra puntería con los cañones y el timón a la hora de inmovilizar el barco enemigo, demostraremos valentía en el abordaje, y finalmente volveremos a puerto con un suculento botín.

Estos serán, a groso modo, los ingredientes claves de una partida con «Corsairs». No obstante, nos olvidamos de algunos, porque también podremos atacar puertos y ciudades para hacernos con su control, mejorar nuestro barco o cambiar de modelo según tengamos más dinero, contratar espías que nos informen de los próximos objetivos, y comerciar como el más hábil de los tenderos.



La vista del mapa de juego en 2D será siempre desde arriba, con un plano ligeramente inclinado.



Los múltiples menús nos permitirán tener control puntual de todo lo que pase en nuestro barco.

«Corsairs» mezclará hábilmente la estrategia de simulación histórica de piratas con la estrategia en tiempo real del combate, para recrear un periodo histórico. Estará plagado de detalles, como el mapa, que cubrirá distintas partes del mundo, o la especialización de la tripulación y su tarea, o los distintos tipos de navíos y construcciones, o las variadas negociaciones que podremos llevar a cabo.

A diferencia de sus predecesores en el género, será un juego muy intenso en todos sus aspectos, pues tanto en el combate, en el que manejaremos hasta 30 personajes simultáneamente en tiempo real, como en la simulación económica tendremos que estar pendientes de múltiples factores a la vez –flota, puertos, etc.–. Todo lo que un pirata del siglo XVIII tendría que hacer para llegar a ser el más poderoso.

En el aspecto técnico, «Corsairs» luce maneras agradables, aunque no espectaculares, que ambientarán la acción de la mejor manera posible. El interfaz pretende ser mínimo pero práctico, y bastante clásico, necesariamente variable debido a las distintas zonas de acción que el juego planteará –navegación, abordaje, gestión del barco...–. Los efectos visuales y la música harán el resto para hacernos creer que estamos en alta mar oyendo cañonazos y gaviotas.

Un proyecto interesante de una compañía modesta que parte con la ambición de superar al clásico como «Pirates!», anclado en el trono desde hace mucho tiempo.

C.S.G.



En los puertos podremos mejorar las construcciones para aumentar su funcionalidad y cualidades.



No todo va a ser lucha; también se negociará para conseguir la recompensa a nuestro esfuerzo.



Antes de poder abordar un barco enemigo hay que detenerlo sólo de una forma: ¡a cañonazos!

Aunque no demasiado espectaculares, los gráficos serán sencillos y llenos de detalle y animación

www.needforspeed.com
www.electronicarts.es

ELECTRONIC ARTS™



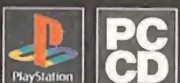


¡ELIGE TU ARMA!









PC CD

NEED FOR SPEED™ ROAD CHALLENGE



EL DESAFÍO DE UNA COMPETICIÓN REAL EN EL COCHE DE TUS SUEÑOS.

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

Este verano...

...investiga...

...o bajo...











...vuela alto...

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

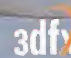
4⊙⊙⊙⊙ PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98



PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98 | Manual de 252 Pags.



PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98 | Manual de 161 Pags.



PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

www.dinamic.net

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

...o al futuro...



...viaja al pasado...

...gana la liga...

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

3dfx opcional

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

3dfx opcional

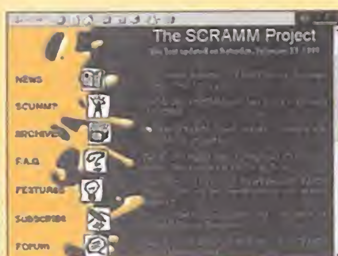
...y no pagues más de 2.995 Ptas.

dinamic MULTIMEDIA

Hasta donde llegue tu **imaginación**


Parser AGAST


Parser Indiana Java



Parser SCRAMM

Parsers: Un futuro prometedor

El sueño de un aventurero es crear su propia aventura gráfica. Eso es lo que nos pide Jorge Amorós en un e-mail. Hacerlo sin tener idea de programación es posible, gracias a unos programas llamados "parsers". Los actuales parsers para crear aventuras no son muy potentes, pero todo esto va a cambiar cuando, a lo largo de este año, se hagan públicos dos parsers gratuitos que prometen diseñar aventuras de forma sencilla con la calidad de «Day of the Tentacle». ¿Su nombre? AGAST y SCRAMM. En cuanto se publiquen, seréis los primeros en saberlo. Mientras tanto, podéis ir practicando con el excelente «Indiana Java 0.93b». Se trata de un creador de aventuras en lenguaje Java de gran calidad. Para utilizarlo, sólo hace falta disponer de un "browser" o navegador, sin necesidad de estar conectado a Internet. El diseño se basa en un lenguaje propio, muy sencillo, que permite crear una aventura con un interfaz similar al SCUMM, empleando nuestros propios escenarios, animaciones y, por supuesto, guiones. El parser viene acompañado por un completo tutorial para aprender a manejarlo, y una demo en castellano de una mini-aventura creada con él, «Indiana Java y la Red Maldita». Al incluir gráficos del juego de LucasArts, no nos es posible publicarlo en el CD de la revista, pero podéis encontrarlo en la dirección http://java.indy3d.net


Gilbert y el Champiñón de Phungoria



Respuestas

Correr una marathón, escalar el Everest, o ganar el Tour de Francia, suelen ser experiencias bastante dolorosas. Esta misma sensación es la que experimentan los aventureros, cuando se hayan inmersos en un irresoluble atasco. El sufrimiento es el único camino hacia la superación...

Perdonad este arranque al estilo Yoda, pero es que la magia de «Star Wars» ya lo envuelve todo. Tras estrenarse la nueva película en Estados Unidos, LucasArts revelará pronto los nuevos títulos basados en ella. El informe de nuestro espía Penumbra, en la reunión del mes pasado, ha levantado un enorme revuelo. De momento, uno de los secretos ya se ha confirmado: «Star Wars I: The Gungan Frontier» existe, y se trata de un programa educativo para niños de la filial Lucas Learning. Veremos qué ocurre con el resto. ¿Será cierto que LucasArts está trabajando en una famosa secuela?

Vamos a dedicar la asamblea de este mes a responder el correo. Dejadme tan sólo unas líneas para anunciaros algunas novedades. Las dos primeras hacen referencia al fin del milenio, aunque sus argumentos son diferentes. Según «Millennium Diner» de M8Bius Studios, en el año 2 000 el tiempo y el espacio convergirán en un gigantesco meteorito que irá a estrellarse directamente contra la Tierra. Sólo aquel intrépido aventurero que sepa separar los hechos de la ficción, la historia de la leyenda, conseguirá salvar el planeta. «Millennium Diner» dispondrá de unos agradables gráficos renderizados, con una perspectiva en primera persona. «The Millennium Adventure» de Twilight Software ofrece un arranque parecido, pero ambientado en ocho islas de tres planetas diferentes. Rik Dextar, un mercenario espacial, recibe la llamada de socorro de una princesa: su mundo va a ser destruido durante los primeros minutos del próximo milenio. Rik tendrá que reconstruir su nave espacial, rescatar a la princesa, destruir una máquina infernal, y enfrentarse al malvado Mago Blazmore. El juego dispondrá de gráficos 3D renderizados y un peculiar sentido del humor. Esta compañía está programando «Mystery», un relato de detectives con escenarios reales.

Por último, Prelusion, a través de Crystal Software, está a punto de terminar «Gilbert Goodmate y el Champiñón de Phungoria», aventura clásica del estilo de «Broken Sword», con unos gráficos muy cuidados. Phungoria, un próspero pueblecito, fue salvado de la destrucción por un champiñón mágico. Ahora el champiñón se guarda en la plaza del pueblo, y cada año uno de los vecinos se encargan de su custodia. Antes de terminar el turno del padre de Gilbert, el vegetal desaparece y tendrá que encontrarlo antes de que su progenitor sea ejecutado.

Terminamos con una interesante noticia: Las productoras Threshold Entertainment y Behaviour Worldwide invertirán entre 20 y 50 millones de dólares para crear una película basada en la saga de «Zork». El productor será Larry Kasanoff, famoso por «Mentiras Arriesgadas».

RED DE REDES

Internet se está convirtiendo en el vehículo de comunicación más utilizado por todos. Poco a



Millenium Diner


The Millenium Adventure





Aventura on-line Drakoon



Mystery





poco, los e-mails recibidos comienzan a superar a las cartas. Una de los costumbres no heredadas por este sistema es la inclusión del nombre y el lugar de residencia en los mensajes. Siempre es aconsejable que lo hagáis cuando escribáis al Club.

Rubén, de Zaragoza, nos ha remitido un correo electrónico en el que pregunta sobre la existencia de alguna aventura on line para jugar por Internet. Puedes probar la divertida «Drakoon», creada por Miguel Chaves, un dibujante de comics que ha publicado una serie con el mismo nombre, a través de Camaleón Ediciones. Está programada utilizando Javascript y HTML dinámico, y presenta un desarrollo similar a cualquier aventura gráfica, salvo que el número de animaciones se ha reducido, para acortar el tiempo de espera en Internet. Drakoon es el nombre de una raza de hombres-dragones, a la que pertenece Zotkaahd, el protagonista. Secuestros, timadores, princesas intrépidas y enanos orejones son sólo alguna de las cosas que encontraréis en esta interesante propuesta on line. Su página web es www.dreamers.com/chaves/juego/index.htm

Andrés Herrero, de Huesca, nos pide encarecidamente algunas direcciones en las que se puedan firmar peticiones para defender a las aventuras gráficas. Hace ya algunos meses, dimos un par de ellas para apoyar «Space's Quest VII». Si queréis firmar un comunicado para que Lucas desarrolle «Grim Fandango II», visitad www.megamonkey.com/cafecalavera/grim2.html. También se recogen firmas para «Leisure Larry VIII» en catz.interspeed.net/lsl/savelsl8.html. Precisamente, el creador de Larry, Al Lowe, junto a otros títulos como «Freddy Pharkas», «Torin's Passage», y algún capítulo de «King's Quest», ha sido el principal perjudicado con la remodelación de Sierra. «Larry VIII», en fase de producción, ha sido cancelado, y Al Lowe no dispone de los derechos para continuar con el proyecto por su cuenta. Podéis enviarle un mensaje de apoyo en la página web www.allowe.com

Aunque os parezca que este tipo de iniciativas no conducen a nada, quizás os sorprendan los resultados. Sin ir más lejos, El Gran Tarkilmar envió, a título personal, varios e-mails a Sierra para apoyar la creación de aventuras gráficas. Todos ellos fueron respondidos, incluyendo un emotivo y agradecido e-mail, ¡del propio Al Lowe! Podéis encontrar más información al respecto en Lenguas de Trapo.

Dejamos las consultas para resolver algunos atascos. Carlos, apodado el psicópata, no puede entrar en el mundo de Ajedrez, en la Isla Maravillosa de «King's Quest VI». No debes preocuparte, pues no hace falta entrar; tan sólo aconsejar sabiamente a las Reinas.

Algo más complicado lo tiene Fermín, aventurero de Port Royal: apenas dispone de un minuto para desactivar la bomba del anarquista, en «The Last Express». Así que, ¡corre! Levanta la bomba y quema los cables con una cerilla; después coge la caja que la contiene, dale la vuelta y quita los tornillos de las bisagras, para abrirla por la parte trasera. Por último, inserta el telegrama de Tyler entre los paneles móviles. De momento, has salvado el tren...

El turno es ahora para Enzo Puig, alias Goku, metido en un lío de mil demonios en «Double Trouble», del que es imposible salir. Imposible porque la clave que pide la computadora del submarino no es misma que aparece en el tablón de anuncios cercano, debido a un error de traducción. En la versión original, la clave es "Big Yellow Pants", pero el traductor confundió "pants" con "plants" y lo tradujo como "Las Grandes Plantas Amarillas". La clave correcta es "Calzones Amarillos".

Otro viaje en el espacio-tiempo nos lleva hasta los bellos parajes de «Lost Eden». Luis Máñez no sabe qué responder a las tres preguntas de Magus. Tienes que entregarle las piedras del Sol, de la Luna y la Bolsa de la Tierra para que te regale la quinta tablilla.

Terminamos con Guillermo R., emisor del siguiente e-mail: "En «Monkey Island 3», al principio del tercer acto, dejo que hablen todos, y entonces se ponen a cantar (¿?). Como lo tengo pirateado, no hay voz, sólo texto, y no puedo hacer nada, ni darle a la tecla Escape para que acaben. ¿Qué debo hacer?".

Para continuar el juego, ¡debes comprarte el juego original! Nuestro amigo Guillermo ha sufrido el Timo de las Tijeras Piratas. Para meter muchos juegos en un CD, los piratas los mutilan, quitando la música y las voces. Estas chapuzas hacen que se estropeen, como le ha ocurrido a Guillermo. En muchos casos, suele ocurrir a mitad del juego, cuando ya es imposible "devolverlo". Por favor, sed legales. Las aventuras no sufren el paso del tiempo como otros géneros, y es posible disfrutar con clásicos a precios reducidos. Podéis encontrar los tres capítulos reunidos de «Monkey Island» por poco más de 5 000 pesetas. Un chollo...

El próximo mes, mucho más, en El Club de la Aventura. No faltéis. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

A medida que pasan los meses, «Grim Fandango» saca más y más ventaja a sus competidores más directos.

Si queréis influir en el resultado global que mes a mes se va realizando, debéis elegir vuestras tres aventuras favoritas, en ambas listas. También podéis enviar una carta sólo para votar, como hacen habitualmente Iván Velasco y Conrado Carrera, entre otros. Así que ya sabéis, a votar.

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Expediente X
- Broken Sword II
- Broken Sword

TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- Indiana Jones Atlantis
- Broken Sword
- Day of the Tentacle

Lenguas de trapo

Acostumbrados a escuchar todo tipo de barbaridades, "Lenguas de Trapo" de este mes viene cargado de reflexiones profundas, así como una sonora sorpresa: el origen de uno de los personajes más carismáticos del género. Disfrutadlo...

"Cuando diseñábamos «Monkey Island», el protagonista sólo era "guy" –tipo, en ingles–. El programa de dibujo añadía la extensión .BRUSH al nombre. Así nació el aprendiz de pirata Guybrush".
- Tim Schafer, programador de «Monkey Island».

"«Lure of the Temptress» –la primera aventura de Revolution– me gustó tanto, que me compré un Atari sólo para poder jugar con ella".
- Israel de la Rosa. Eso sí que es afición...

"Puede que no tenga los derechos de Larry, pero aún poseo mi sentido del humor, ¡y está intacto!"
- Al Lowe, creador de la saga «Leisure Larry», en un e-mail remitido a El Gran Tarkilmar.

"Hay mucha gente en Sierra que concibe el diseño de los juegos como un arte, y desea seguir creando aventuras al estilo de los clásicos «King's Quest» y «Space's Quest»".
- Relaciones públicas de Sierra, en un e-mail remitido a El Gran Tarkilmar.

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:

CARTAS:
MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4.
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
Indicad en el sobre la reseña EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL:
clubaventura.micromania@hobbypress.es

De El Cortador de Césped a The Matrix

LA REALIDAD VIRTUAL EN EL CINE


Lo interesante de «El Cortador de Césped» eran las imágenes generadas por ordenador.

La realidad virtual ha sido una de las fuentes inspiradoras de la ciencia ficción de los noventa. En 1 992 Micromania titulaba "La Realidad Virtual llega al cine" a propósito de «The Lawnmover Man» (El Cortador de Césped). Es la primera película que incorpora elementos de realidad virtual de una forma total, decíamos. Cierto. A pesar de todo, otros filmes anteriores, mejores y más interesantes, ya reflejaban los comienzos y los precedentes de la realidad virtual en el cine: «Proyecto Brainstorm», «Tron» y «Desafío Total». Ahí queda eso. Pues «The Matrix», de la que hablaremos profusamente más adelante, alcanza la altura de dichas películas y nos introduce en un universo de acción visual futurista jamás visto hasta la fecha.

Pero volviendo a lo que significó «El Cortador de Césped», esta película estableció la referencia visual y el mito de la realidad virtual, bajo la visión alucinada del "cyberhippie californiano" Brett Leonard. Unos extraordinarios efectos especiales digitales y la utilización de la parafernalia de cascos de visión y guantes de datos de VPL, transmitió la idea de que cualquiera podría vivir una experiencia, sea como fuere, sin llegar a salir de casa; bastaba enfundarse los cascos y guantes. Por fin nos enterábamos de qué era la realidad virtual sentados cómodamente en la butaca de un cine. Desde luego, quien se lo creyera así, se llevaba una decepción cuando se probaba un casco de verdad de la época, que por su puesto no tienen nada que ver con los que hoy día existen en el mercado, mucho más estilizados y dinámicos.


Ataque de uno de los "organismos" centinela de The Matrix, generado con infografía.

No se le puede decir a nadie lo que es «The Matrix». Hay que verlo por uno mismo

EFECTOS VISUALES Y MILLONES DE DÓLARES

Lo que hacía interesante a «El Cortador de Césped» eran las imágenes generadas por ordenador que representaban los entornos virtuales. La escena de cybersexo era brillante, una verdadera experiencia visual, donde los cuerpos virtuales de los amantes se retorcían iniciando el erotismo del siglo XXI, sexo sin contacto físico. También las escenas en que Jobe, el jardinero deficiente mental que gracias a la realidad virtual se convierte en un frankenstein cibernético superinteligente, desintegra en millones de partículas a sus enemigos. En total, veinte minutos de imágenes sintéticas que reproducían al personaje virtual de Jobe y el ciberespacio los fantásticos mundos virtuales. Lo mejor. El éxito económico de la película fue tal que recaudó 15.000 millones de pesetas en todo el mundo y se vendieron un millón de copias en vídeo y láser disc. A principios del 96 se estrenó la segunda parte con menor repercusión.

En el mundo del cine caló eso de que la realidad virtual era una amenaza potencial y también aquello de que podía afectar a nuestras mentes. Entonces vimos una serie de películas donde la realidad virtual y los personajes que vivían en el ciberespacio amenazaban a la humanidad. La pesadísima «Palmeras Salvajes», producida por Oliver Stone, «Virtuosity», «Proyecto Realidad Virtual» y otras. Con excelentes excepciones como «Star Trek», donde la Holosala se acerca mucho más a la idea de espacios interactivos en 3D de múltiples usos, que vienen desarrollando informáticos y científicos.

LLEGA JOHNNY MNEMONIC

La realidad virtual en el cine superó el efecto de «El Cortador de Césped» con películas de acción futurista como «Johnny Mnemonic» y «Días Extraños». En «Johnny Mnemonic», un thriller de ciencia ficción, se reproducía digitalmente el ciberespacio de una forma viva, cinemática e imaginativa, como no se había hecho antes. La realidad virtual era un medio donde





«The Matrix» nos trae ecos de los comics, el cyberpunk, los anime y los videojuegos, pero con un estilo único

se desarrollaba la acción trepidante de la película. El protagonista, Johnny –Keanu Reeves–, inspirado en los relatos de Willian Gibson –el escritor que inventó la palabra ciberespacio– es un correo de datos. Los datos los introduce directamente en su cerebro. Después de una carga extra, se encontrará con que le persigue la mafia nipona por todo el mundo, para cortarle la cabeza y extraerle la información secreta que contiene. En «Días Extraños» Lenny Nero trafica con "clips virtuales", experiencias personales capturadas en grabaciones digitales directamente desde el cerebro humano: adrenalina, felicidad, sexo... todas las emociones de la vida misma. Un chute de realidad.

Entre medias de estas dos películas, «Acoso», de Barry Levinson, también cambiaba la referencia visual de la realidad virtual que había dejado «El Cortador de Césped».

LA FRONTERA ENTRE LO REAL Y LO VIRTUAL

Merece la pena detenerse en la Holosala de la nave Enterprise de «Star Trek», donde la frontera entre lo real y lo virtual es cada vez más difusa..., pero existe. La Holosala ha sido considerada por los expertos como "la pantalla definitiva", la mejor realidad virtual jamás soñada. En efecto, sin necesidad de periféricos, el usuario se sumerge en una simulación perfecta a cualquier nivel sensorial, rodeado de hologramas "corpóreos", a cada uno de los cuales se le asocia un inmejorable programa de vida artificial. Los personajes holográficos pueden llegar a ser tan emotivos e interactivos como un ser humano. De hecho, en uno de los episodios, el ingeniero jefe La Forge se enamora de la Doctora Brahms, un personaje simulado para que le ayude a resolver un problema del sistema de propulsión de la nave.

Y en esto llega «The Matrix». «The Matrix» se sale, literalmente, de la escala de Ritchter, como película de ciencia ficción inspirada en la realidad virtual. La película parte de una premisa: existen dos realidades, una que consiste en la vida que vivimos cada día, y otra que se encuentra detrás de ella. Una es un sueño. La otra es The Matrix (La Matriz). ¿Y si todo lo que vivimos y sentimos es un sueño y no podemos despertar para comprobarlo? Un sueño placentero que es alimentado por The Matrix, un sistema gigante de ordenadores que reproduce el mundo con todos sus habitantes e inyecta un falso sentido de realidad en los seres humanos. Seres humanos que pasan su vida desde que nacen en una vaina de energía, encapsulados en posición fetal, conectados a la Matriz, soñando fantasías "reales", ajenos a la realidad de pesadilla en que se ha convertido el planeta. ¿Es mejor seguir soñando bellas mentiras?

En la historia imaginada por Larry y Andy Wachowski, Morpheus (Laurence Fishburne), Trinity (Carrie-Anne Moss) y el hombre que puede ser su mesías, Neo (Keanu Reeves) luchan por despertar a la humanidad de su sueño digital. Otros "renegados del sueño" les acompañan, aunque veremos que no todos prefieren vivir el mundo real.

El mundo real es un futuro lejano, un planeta Tierra destruido, donde lo único que funciona es The Matrix, un sistema electrónico gigantesco de máquinas. En una parte se encuentran todas las vainas de los millones de humanos durmiendo, el resto es un inmenso laberinto de enormes desagües y alcantarillas habitado por máquinas. El mundo virtual, el sueño, es 1 999, donde los humanos creen que viven todavía. Un universo electrónico completamente fabricado por ordenadores en el que se enfrenta la banda de Morpheus a los implacables agentes de The Matrix.

El aspecto visual y la acción vertiginosa que se desarrolla en «The Matrix» son absolutamente novedosos. Esto es debido a una combinación de efectos especiales, cámaras de alta velocidad, cables de tracción e imágenes generadas por ordenador, todo ello supeditado a la labor de diseño de Owen Paterson y a la imaginación de los hermanos Wachowski. Nos centraremos en cómo se ha diseñado y reproducido el universo visual y cinemático tan especial de «The Matrix».



El actor Keanu Reeves interpreta al protagonista de «Johnny Mnemonic».



Picard y Data son reales, todo lo demás son "sólo" imágenes sintéticas.







Por primera vez se ha conseguido reproducir con actores de carne y hueso el estilo de animación japonés conocido como anime







ILUSIONES DIGITALES, CABLES Y CÁMARAS DE ALTA VELOCIDAD

La ilusión de 1 999 creada por «The Matrix» se rodó en Sidney, desde zonas de rascacielos hasta otras completamente abandonadas y modificadas por decorados e imágenes sintéticas en el filme. El diseño del mundo de «The Matrix» varios siglos por delante constituía el gran reto. Un mundo mucho más mecanizado que en cualquier otra película. En realidad, Paterson encontró la inspiración para «The Matrix» en el cuerpo humano. Imaginó los órganos femeninos internos del sistema reproductor y lo trasladó a un enorme conjunto de tuberías enormes, como un útero que es un sistema de desagüe a un tiempo. Parte de los diseños se hacía a mano, pero también por ordenador. A veces de un soporte se pasaba al otro. Casi siempre los diseños concluían en decorados aunque también en animaciones infográficas. Es el caso de Nabuconodosor, la nave de los rebeldes. El resultado es un mundo futuro nuevo, muy oscuro, que intenta reflejar la última oportunidad que tienen los seres humanos de seguir viviendo como tales, rompiendo con la Matriz de realidad virtual, The Matrix. El dibujante de comics Geof Darrow dibujó ideas para The Matrix en este sentido. Fue responsable del aspecto de los Sentinels y de los Towers que perseguían a Morpheus y los suyos. A veces la banda de renegados parece la patrulla X (X Men), por tener superpoderes y su carácter de proscritos, perseguidos por los centinelas, verdaderas máquinas virtuales de matar. La dirección de arte, muy personal, nos trae ecos de los comics, el cyberpunk, los anime japoneses y los videojuegos.

El diseño por ordenador de la nave Nabuconodosor parte de la idea de que es una nave que lleva funcionando cien años y tiene que haber sido reparada muchas veces. Era como poner las tripas de la nave por fuera. Su forma es una mezcla entre un submarino y un crucero naval.

En la película son extraordinarias las persecuciones y las luchas, subiendo por las paredes, corriendo por el techo o saltando de edificio en edificio. Aquí se conjugan varias técnicas y las imágenes sintéticas acuden a rellenar digitalmente los huecos dejados por el montaje y las pantallas de croma verde. El estilo de las confrontaciones físicas surge directamente de la naturaleza de «The Matrix». Los Wachowski explican "los personajes de «The Matrix» pueden lograr que se baje información directamente a su cabeza, entonces deberían ser tan buenos maestros de kung-fú como Jackie Chan". Las coreografías de las luchas fueron dirigidas por el especialista Yuen Wo Ping, al estilo de Hong Kong, donde los actores son lanzados por un sistema de cables de tracción.

Se utilizó la "fotografía de alta velocidad" para escenas que requerían un movimiento de cámara dinámico en torno a sucesos en cámara lenta que se acercasen a 12.000 fotogramas por segundo. Así se consigue que un luchador que salta en el aire, acelera hasta llegar a lo más alto, se sostiene en el aire, lanza una patada rápida y desciende suavemente. "Por primera vez se ha conseguido reproducir con actores de carne y hueso el estilo de animación japonés conocido como anime", dice John Gaeta, director de efectos visuales de Manex. En «Akira» o en «Ghost in the Shell», los movimientos de lucha de los personajes están descompuestos microscópicamente, como si la acción se dividiera en milésimas de segundo y se crea un efecto dramático impresionante.

El equipo de Gaeta y los realizadores determinaban la acción que iba a llevarse a cabo y rodaban la escena utilizando cámaras convencionales. A continuación, escaneaban las imágenes en un ordenador y, utilizando un sistema de seguimiento guiado por láser, "planificaban" los movimientos de la cámara que captaría la escena final.

Se colocaron una serie de sofisticadas cámaras fijas a lo largo del trayecto previsto, cada una de las cuales filmaría una sola foto fija. A continuación, las fotos se escaneaban en el ordenador, lo que creaba una tira de imágenes fijas, similares a las transparencias de los dibujos animados. El ordenador generaba imágenes "intermedias" de los fotogramas –de modo análogo a como los animadores dibujan fotogramas para mover a los personajes suavemente de una pose a otra– y la serie completada de imágenes podía pasarse ante el espectador tan rápida o tan lentamente como los realizadores quisieran sin perder claridad.

En las luchas en los techos de los rascacielos también se utilizaron imágenes generadas por ordenador de gran complejidad, como para simular el movimiento de las aspas de un helicóptero o prolongar un parapeto en el borde para que pareciera un edificio de cien metros. El reto conceptual, los efectos visuales y la acción de vértigo de «The Matrix» rayan en lo insuperable. Así que a ver «The Matrix».

A.S.G.


PlayStation

CONCURSO AGENDA MICROMANÍA 1999



¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!

Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de FANTÁSTICOS REGALOS

BUSCA LAS BASES EN MICROMANÍA Nº 48



5 ENCICLOPEDIAS ENCARTA 99 EN DVD-ROM



5 DREAMCAST DE SEGA



5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE



5 CYBORG 3D PAD DE SAITEK



5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT



5 PC DASH DE SAITEK

Enigma Junio 99

Apocalipsis Descafeinado

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

... CONTINUARÁ

Empresas colaboradoras:

SEGA Microsoft Saitek CREATIVE CREATIVE LABS Guillemot

CDmanía

MICROMANÍA 53 - JUNIO 1.999

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.

El cambio que ha sufrido la revista también ha afectado a la sección de CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes.

La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

Official Formula 1 Racing

DEMO

EIDOS Interactive lanzará en breve «Official Formula 1 Racing» que, como su propio nombre indica, es un simulador de Fórmula 1. Este juego contiene las escuderías y los pilotos de la temporada 98 del Campeonato del Mundo de Fórmula 1 y es posible correr con cada una de ellas. Es posible correr una carrera rápida o jugar todo un Grand Prix. En el juego completo se incluyen 16 circuitos, mientras que en la demo que incluimos en el CD-ROM sólo se pueden correr cinco vueltas en el circuito de Suzuka.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 133*
RAM: *16 MB (32 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *10 MB*
VÍDEO: *SVGA con 2 MB + DirectX 6.1 (Tarjeta aceleradora 3D)*

CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Dirección, acelerador y freno*
MAYÚSCULA IZQ.: *Subir marcha*
CTRL: *Bajar marcha*







Hidden & Dangerous

DEMO

El programa «Hidden & Dangerous» es una mezcla de acción en primera/tercera persona y estrategia en tiempo real. El juego transcurre en la Segunda Guerra Mundial y consiste en cumplir una serie de arriesgadas misiones para lo que será fundamental la planificación previa, escoger adecuadamente a los miembros del comando, su armamento y, cómo no, tener buena puntería. En la demo que incluimos en el CD es posible jugar las dos primeras misiones de la primera campaña.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 233 MMX*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *60 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D*

CONTROLES BÁSICOS:

TAB. *Seleccionar soldado*
CURSORES: *Movimiento*
RATÓN: *Apuntar*
BOTÓN IZQ: *Disparo*
BOTÓN DERECHO: *Rotar cuerpo*
U: *Usar objeto*
ESPACIO: *Mapa*
F1: *Ayuda/Objetivos*







Requiem: Avening Angel

El programa «Requiem: Avening Angel» es una experiencia en primera persona de proporciones bíblicas. El juego tiene como telón de fondo la batalla entre los soldados del Infierno contra los soldados del Cielo. El héroe en este caso es Malaquías, un ángel leal con características futuristas. Durante su gesta, Malaquías conocerá otros personajes y adquirirá poderes mágicos. En la demo podréis probar algunas de las armas y encantamientos de Malaquías. La demo es muy oscura, por lo que os recomendamos que subáis a tope el brillo de vuestro monitor.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *40 MB*
VIDEO: *SVGA con 2 MB + DirectX 6.1 (Tarjeta aceleradora 3D)*

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
ESPACIO: *Saltar*
C: *Agacharse*
RATÓN: *Apuntar*
BOTÓN IZQUIERDO: *Disparar*
CAMBIAR ARMA: *W, Q*
HABLAR/ACTIVAR: *TAB*

Railroad Tycoon II: Second Century

Os traemos «Railroad Tycoon II: Second Century», una expansión que permite crear vuestro propio imperio ferroviario en pleno siglo XX, con trenes de alta velocidad, etc. La demo incluida en el CD de este mes funciona sin necesidad del juego original, sin embargo, la expansión completa sí que necesitará el juego original para funcionar. Esperamos que todos los adictos a los trenes difrutéis a tope de esta demo.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 133*
RAM: *16 MB*
ESPACIO EN DISCO: *80 MB*
VÍDEO: *1024x768 + DirectX 5*

CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN:
Todos los comandos disponibles

Apache Havoc

Este programa es uno de los simuladores de helicópteros de combate más realistas que existen actualmente en el mercado. Podréis volar en dos de los helicópteros de combate más sofisticados. El norteamericano AH-64D Apache Longbow y el ruso Mil-28N Havoc B. De esta forma, se puede decir que «Apache Havoc» son dos simuladores en uno. Es posible que en ciertos equipos el botón "demo" del menú misiones cause el brusco cierre de la aplicación.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *117 MB*
VIDEO: *SVGA con 2 MB + DirectX 6.1 y tarjeta aceleradora 3D*

CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Cíclico*
+/-: *Colectivo*
R: *Freno del rotor*
ESPACIO: *Disparar arma*

Tomb Raider II: The Golden Mask

Lara Croft vuelve a las andadas en esta expansión de «Tomb Raider II». Uníos a Lara en su búsqueda de la Daga de Xian, que se supone posee el poder del Dragón. Tendréis que luchar contra monjes guerreros y fanáticos miembros del Culto a la vez que viajáis desde las montañas del Tibet hasta el fondo del océano. En la demo que os ofrecemos de este apasionante juego podéis jugar el primer nivel completo de la expansión, pero tened en cuenta que el programa completo requerirá el original para poder jugarlo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 90 (Pentium 133)*
RAM: *16 MB (32 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *14 MB*
AUDIO: *Tarjeta compatible con DirectX*

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
ALT: *Saltar*
CTRL: *Disparar/Escalar*
ESPACIO: *Empuñar armas*
SHIFT: *Andar*
INS: *Mirar*
/: *Usar bengala*

Viva Football

DEMO

Os traemos un simulador de futbol con una amplísima base de datos que permite jugar con casi cualquier equipo de fútbol del mundo, y no sólo de fechas actuales, sino también con equipos de hace años, como si estuviéseis en una e´poca anterior. En esta demo que os ofrecemos de «Viva Football» podréis jugar un partido rápido durante unos cinco minutos cada vez entre la selección Española y la Italiana, partido en que se enfrentaron en el Mundial de 1 994.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

CPU: *Pentium 133 (166)*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *18 MB (100 MB)*
AUDIO: *Tarjeta de Sonido compatible DirectX 6*
VÍDEO: *Tarjeta Gráfica con 2 MB*



CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Teclas de dirección*
PASE: *J*
GOLPEO: *H*
TIRO: *Espacio*





Gruntz

DEMO

El juego «Gruntz» es una curiosa producción de Monolith Productions en la que será necesario estrujarse el cerebro para resolver los 36 niveles que completan el juego. También será posible jugar en modo multijugador contra personas e incluso editar vuestros propios niveles. La demo incluida en el CD se compone de unos útiles tutoriales y un nivel.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 90*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *45 MB*
VIDEO: *2 MB de memoria de vídeo y DirectX 6*

CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*







MULTIMEDIA

Solución Interactiva de Baldur's Gate

El juego «Baldur's Gate» es el último título que se incorpora al mercado de los JDR para PCs. Si os habéis quedado atascados, lo mejor es ejecutar la Solución Interactiva.

Actualización Gangsters 1.5

La última actualización de «Gangsters» soluciona pequeños problemas en las misiones del juego y soluciona los problemas detectados tras la instalación de la actualización anterior.

Actualización Lands of Lore III

Esta actualización soluciona los problemas gráficos y de bloqueo para NT. Ahora la caché funciona bien, además de evitar que se cuelgue el ordenador después de usar Alt-Tab.

Actualización Unreal 2.24

Esta actualización es una versión beta, por lo que es posible que todavía contenga algunos errores. Corrige una larga lista de fallos existentes en la versión 2.20.

Actualización Worms Armageddon

Se ha revisado la conexión a la WORMNET, la resolución de direcciones IP, mejorado el sistema de detección de trampas, el ranking y la puntuación.

Actualización NBA Live 99 1.1

Para instalar la actualización es necesario descomprimir el fichero NBA99S11.ZIP, del directorio ACTUALIZACIONES del CD, sobre el directorio de instalación, sobreescribiendo todo.

Actualización NASCAR Revolution 1.02

Se mejora la velocidad con procesadores AMD, solventa errores de guardar y recuperar partidas, el error con algunos controladores de joystick y se ha mejorado los controles Glide utilizados.

Niveles de Unreal

En el subdirectorio NIVELES del CD-ROM, se encuentra una selección de nuevos niveles para el juego «Unreal».

PREVIEWS

Warhammer 40000: Rites of War

Con el título «Rites of War» se presenta el último juego de la popular saga «WarHammer 40000» de las compañías SSI y Mindscape, bajo la licencia de Games Workshop –creadores del juego de mesa en el que se basa–. En esta nueva aventura tendremos que dirigir los ejércitos Eldar contra las fuerzas Tiránidas con el fin de erradicarlas. Mientras aguardamos el lanzamiento de este epecular juego, os ofrecemos un espectacular vídeo de presentación en formato MOV.


Warhammer 40000: Rites of War

Interstate'82

Mientras llega a las tiendas la esperada secuela de «Interstate'76», os ofrecemos este vídeo en formato AVI para ir abriendo boca de «Interstate'82». De nuevo habrá que pilotar coches armados hasta los dientes en una sangrienta lucha contra la criminalidad.


Interstate'82



Interstate'82

PREVIEWS

Giants: Citizen Kabuto

Os ofrecemos la última creación de Interplay. «Giants. Citizen Kabuto» es un juego de estrategia con grandes dosis de acción, que está siendo desarrollado por los que hicieron «MDK» –Planet Moon Studios–, y en el que dos razas y un gigantesco personaje muy distintos luchan a muerte entre sí por conseguir el dominio absoluto del territorio. Os ofrecemos dos previews del juego en formato MPEG.


Giants. Citizen Kabuto

Command & Conquer: Tiberian Sun

Echad un vistazo a la preview de «Command & Conquer: Tiberian Sun» que incluimos en el CD-ROM de Micromanía de este mes, mientras esperamos que los chicos de Westwood lanzen por fin esta secuela tan esperada por todos. El vídeo que ofrecemos se encuentra en formato MOV.


Command & Conquer: Tiberian Sun

OCIO

Las Fuerzas de la Naturaleza

La película «Las Fuerzas de la Naturaleza» está protagonizada por Ben Affleck y Sandra Bullock cuando, por casualidad y tras un accidente de avión, se conocen y hacen el viaje juntos.

Ed TV

En «Ed TV», una cadena de televisión decide emitir, durante las 24 horas del día, la vida de una persona corriente. Esa persona es Ed (Matthew McConaughey).

Escuadrón Oculto

Tres jóvenes delincuentes (Claire Danes, Omar Epps y Giovanni Ribisi), son reclutados por un capitán de la policía (Dennis Farina) para infiltrarse y desenmascarar a una banda dedicada al tráfico de drogas.

The Matrix

Esta película de ciencia ficción está protagonizada por Keanu Reeves, Lawrence Fishbourne y Carrie-Ann Moss, y trata sobre un mundo paralelo al que viven los protagonistas, como de ensueños, llamado "Matrix", que los protagonistas pretenden destruir.




Las Fuerzas de la Naturaleza


Escuadrón Oculto


Ed TV


The Matrix

• Compañía: **WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS** • Disponible: **PC CD** • Género: **JDR**
• Procesador: Pentium 166 Mhz • RAM: 32 MB • Disco Duro: 450 MB • Tarjeta 3D: No (muy recomendable)

Lands of Lore III

El Draracle, terminada su misión con la muerte de Belial, cerró su sede y se retiró a descansar. Los Dracoid fueron considerados mucho tiempo una raza maldita y se ocultaron entre las demás especies del mundo. Sin embargo, una de la especie sobrevivió y cruzó sus genes con el rey Richard. De allí nació Copper LeGré, quien una buena noche perdió su alma en una cacería en las cercanías de Gladstone. Ya está con nosotros «Lands of Lore III».



Los escenarios de «Lands of Lore III» son los mejores de toda la saga, pero aún así dista mucho de aprovechar las capacidades de las aceleradoras 3D.



La interacción con los diferenetes personajes controlados por la máquina será esencial para el desarrollo de la aventura.



Las distintas páginas del diario permiten acceder de forma sencilla y cómoda a gran cantidad de información sobre el desarrollo de la aventura



El inconveniente que puede plantear el diálogo con los NPC de «Lands of Lore III» es que todos poseen un "fino" acento inglés, vamos que no está traducido.



Una novedad importante es la de poder elegir el tipo de héroe que queremos ser, si mago, guerrero, ladrón...



Los sirvientes pueden ayudar en momentos muy comprometidos y, además, garantizan con su amena charla compañía a la soledad del héroe

Alma perdida

A los conocedores de la serie no creemos que les haya hecho falta llegar a las últimas palabras para adivinar de qué juego hablamos: el Draracle es único. ¿Quién le iba a decir a Scotia que sus excavaciones en pos de la NetherMask darían tanto juego? Y vistos los giros argumentales que les encantan a los de Westwood, podemos tener serie para rato.

Bueno, lo cierto es que ya tenemos aquí la última entrega de la conocida serie, de la que lo primero que hay que decir es que no se ha hecho esperar tanto como su predecesora, lo que siempre es de agradecer, pero también es algo que se nota. La nueva historia nos sitúa en la piel del mestizo Copper LeGré, de ascendencia Dracoid, y por eso no muy bien visto en Gladstone. Eric ha tenido la desgracia de perder su alma y se ve abocado a tratar de recuperarla, para lo que la ayuda del Draracle resulta, de nuevo, fundamental. Pero durante esta búsqueda de sí mismo tendrá oportunidad de salvar también al reino de Gladstone, sometido a un riesgo ciertamente desconocido.

Hecha esta breve introducción, vamos de cabeza a la forma en que tan épica aventura se desarrolla que, ya anticipamos, sigue muy de cerca a «Lands of Lore II» en este asunto.

DE CÓMO ERIC PERCIBE SU DERREDOR

Se mantiene, efectivamente, el sistema de «Lands of Lore II» en la mayoría de los aspectos. Así, el mundo se despliega en tres dimensiones y se recorre en movimiento continuo, al estilo de su predecesor. Ha mejorado, ostensiblemente, el tratamiento de las superficies acuáticas y submarinas, que anteriormente era bastante confuso. Ahora podemos sumergirnos y ver el terreno que pisamos, y comprender perfectamente por qué nos ahogamos, si lo hacemos.

El combate es en tiempo real, como antes, y los hechizos se lanzan similarmente, aunque hay más variedad de los mismos. Los puntos de vida y magia (maná) se recuperan con el tiempo. Se ha incorporado un indicador sobre el hambre de Eric, lo que obligará a darle de comer de vez en cuando. Al inventario se accede de forma distinta: al pulsar sobre la mochila, ésta se abre, disminuyendo proporcionalmente la pantalla de acción, con lo que se puede seguir explorando con ella abierta y sin perder visión.

Mención aparte merece el diario. En efecto, Eric cuenta con este potente instrumento, en el que se va anotando automáticamente prácticamente todo lo que encontramos o nos ocurre: objetos, recetas de farmacopea, hechizos, monstruos, búsquedas, diálogos y, por supuesto, el automapa. Éste sigue el espléndido sistema de su predecesor, pero nos permite añadir ►



Sólo los barriles y determinados objetos semejantes se podrán destruir para ver si dentro se oculta algún ítem en forma de comida.



Tendremos que intentar minimizar el espacio del inventario, ya que es bastante reducido, vendiendo o guardando los objetos que no utilicemos.



Los maestros nos encargarán determinadas tareas a realizar para poder pertenecer sus clanes, y una vez realizadas podremos entrenarnos.

ñales de diversos colores para una primera clasificación de las anotaciones. Por cierto, el diario también reserva un apartado para nuestras propias notas. Tampoco se anota todo por la cara: por ejemplo, al ver un monstruo, se anota su descripción básica; si luchamos con él o descubrimos algo, se siguen anotando cosas (como el arma más efectiva o su comportamiento en combate). Este diario es, sin duda, la gran aportación de este juego al género de los JDR.

CUATRO CLASES

Otra novedad que le aproxima más al JDR clásico es la existencia en Gladstone de tiendas en que podremos comprar y vender objetos que encontremos en nuestras andanzas. Pero, sobre todo, la existencia de cuatro gremios especializados a los que podremos asociarnos –cumpliendo, eso sí, sus requisitos–. Son el Anillo de Hierro, el Talamari, la Orden del Pinzón y la Bacanal, gremios respectivos de los guerreros, los magos, los clérigos y los ladrones. O sea, las cuatro clases básicas de un JDR. En ellos podremos aprender habilidades, entrenar, comprar hechizos y otros objetos. Lo que no sabemos es qué les parecerá a aquellos que se quejaban de que Luther era un superhombre por ser experto en combate y hechizos. Eric terminará, además, siendo ladrón y clérigo. Por cierto, en los gremios podremos hacernos con la ayuda de sirvientes, otra novedad en esta entrega.

MEJORABLE

Desde un punto de vista técnico, los personajes, monstruos y NPC no están demasiado conseguidos; todos ellos han sido realizados en 2D –a pesar de que se aconseja la utilización de hardware acelerador, no utiliza tal tecnología para los mismos–. Con los gráficos de los escenarios ocurre tres cuartos de lo mismo que, aunque se han mejorado con respecto a su antecesor, muchos de los elementos de los mismos parecen que están pegados sin ton ni son. En este aspecto hay que darle un tirón de orejas a los chicos de Westwood, ya que podrían haber hecho un poco de más incapié en los gráficos de «Lands of Lore III». Lo que sí es cierto es que al menos son éficaces.

En cuanto al sonido, decir que está cuidado, sobre todo los diálogos con NPC. Estos, una vez más, y de momento, están sólo en inglés; sin embargo, ya se ha dicho que se anotan íntegros en el diario, por lo que no supondrá ninguna dificultad en el desarrollo del juego –salvo para los que no sepan inglés–.

Sólo nos queda decir que la recién estrenada tercera parte de «Lands of Lore III» dará muchos quebraderos de cabeza a los fanáticos de esta saga, además de divertirlos de lo lindo, como lo hizo con nosotros.

Ferhergón

En anteriores capítulos de Lands of Lore







Estamos ante la tercera parte de una serie. Y como bien procede en estos casos, se ha de echar una mirada al pasado, a ver de qué iban las anteriores entregas para comprender mejor el argumento de la actual.

«Lands of Lore» es el juego de la bruja. La mala del juego era Scotia, una bruja muy característica con lunar en la nariz y todo. Con estos rasgos estéticos, se comprende que quisiera hacerse con un artefacto conocido como la NetherMask, que permitía cambiar de forma a gusto del cliente. Cuando lo encontró, creó un gran problema para Gladstone, ya que el poder así obtenido acrecentó sus ambiciones sobre Cimmeria, lo que la llevó a secuestras el legítimo rey. Así, dirigíamos un grupo de tres aventureros al rescate del desaparecido monarca, lo que nos llevaría por bosques, minas y ciudades hasta encontrar la fortaleza de Scotia y derrotarla en un combate final que a muchos traerá recuerdos.

«Lands of Lore II» sigue desde aquí la historia, pero no precisamente de la forma que cabe esperar. El protagonista esta vez es Luther, el hijo de Scotia. Pero, contra lo que se podría esperar, no es el enemigo, sino el héroe. El objetivo, liberarse de la maldición a que le sometió accidentalmente su madre: en efecto, al verse derrotada decidió enviar la NetherMask a su hijo mediante un hechizo; éste no salió todo lo bien que esperaba, y llegó a Luther "estropeado", con lo que sí, éste puede cambiar de forma, pero no en el momento que quiera. Así, Luther podía transformarse en lagarto y en bestia, cada forma con sus poderes específicos.

Un secundario en «Lands of Lore», el Draracle o Dragón-Oracle, pasa a jugar un papel fundamental: resulta que es el último de los dioses antiguos que permaneció en Cimmeria para vigilar el posible regreso del dios malo, Belial. Éste podría retornar al mundo de los vivos si acumula la suficiente energía "Antigua", de la que la NetherMask es una fuente importante. Y aquí es donde entra Luther, por supuesto. Respecto a la primera parte, también se mantienen otros secundarios, como la princesa Dawn o el guerrero de cuatro brazos Baccatta, e incluso el rubí de la verdad.

Lo que sí cambia entre la segunda y la primera parte es el sistema de juego: el grupo deja paso al individuo, y el movimiento por pasos propio de los JDR clásicos, cede terreno ante un movimiento continuo, estilo «Doom».

«Lands of Lore III» vuelve a dar un giro importante a la historia. En esta ocasión, el protagonista es Copper LeGré, hijo bastardo del rey Richard de Gladstone y de la última doncella Dracoid, por lo que es un mestizo de una raza desaparecida, la del pueblo que sirvió a Belial hasta que su rey, dándose cuenta de su maldad, rompió el trato y sepultó bajo tierra la ciudad, con lo que el pueblo Dracoid se dispersó y perdió su conciencia.

El caso es que Copper ha perdido, bueno, esto..., el alma, poca cosa, vamos. ¿Que cómo le ha ocurrido esto? Baste aseguraros que no la ha vendido al diablo ni nada de eso: se la ha quitado por la fuerza una especie de sabueso endemoniado, al tiempo que acababa con su padrastro y hermanastros. Será, una vez más, el Draracle el encargado de dar pistas a nuestro héroe de cómo abordar tan ingente tarea. Pero también «Lands of Lore III» presenta otros secundarios ya conocidos, como la inevitable princesa Dawn, Luther y el hermano de Baccatta, fácilmente reconocible, por supuesto.

En fin, como veis, la serie de «Lands of Lore» lo es más por aspectos incidentales que por la propia trama del juego, lo que no deja de ser curioso.

Los sirvientes

Una de las novedades más llamativas que presenta «Lands of Lore III» respecto de su predecesor es la existencia de estos personajillos. Ya que nos toca recorrer la aventura solos, no como en la primera parte, los diseñadores han juzgado conveniente ofrecernos la compañía de uno de estos seres para que no se nos haga muy pesado el caminar.

Hay cuatro posibles sirvientes, de los que sólo nos puede acompañar uno a la vez. Cada uno de los cuatro tiene su propia personalidad y poderes. Así, habla con nosotros y nos dice sus opiniones sobre la gente que vamos conociendo o los objetos que vemos. Pueden ser heridos e incluso morir en los combates. La verdad es que son como pequeñas mascotas a las que se termina cogiendo cariño.

Los cuatro posibles sirvientes corresponden cada uno a uno de los gremios de Gladstone. Coznocamoslos uno a uno:

• Lig: es un golem de hierro del gremio de los Guerreros. Sus habilidades son la identificación de armas y armaduras –como no podía ser menos–, la ayuda en el ataque físico, la búsqueda de comida y los derribos de puertas.

• Griselda: es una preciosa homúnculus alada, muy parlanchina y celosa. Habita en el Gremio de los Magos. Busca e imparte su sabiduría sobre objetos de farmacopea, transfiere energía mágica a Eric, y también lanza hechizos de protección en los momentos difíciles.

• Goldy es un glitterfay –como un fuego fatuo o algo así–, que te podrá ayudar con sus conocimientos sobre objetos de curación, o directamente con sus sortilegios de curar. También protege del veneno y del dolor, y lanza hechizos de luz. Todo ello muy adecuado si consideramos que es como la mascota del gremio de los Clérigos.

• Syruss es una sombra, ingeniosa y astuta que, como no podía ser menos, nos la proporciona el gremio de los Ladrones. Es capaz de abrir cerraduras, otorgar invisibilidad a Eric y hacer virguerías con el veneno, protegiéndonos de él o envenenando nuestras armas.

El sirviente que escojamos en cada momento dependerá de nuestras propias habilidades, ya que nos convendrá escoger a aquél que mejor nos complemente. Pero también ha de depender de la tarea que vayamos a emprender en cada momento. Asimismo, hay que considerar que determinados sirvientes se negarán a visitar unas zonas o a colaborar en determinadas situaciones.

TECNOLOGÍA:	72
ADICCIÓN:	85

El diario es una herramienta fundamental que posiblemente pase a ser ineludible en los JDR venideros. Los gráficos son demasiado simples, no aprovechando las capacidades de la aceleración gráfica 3D. La incorporación gremios especializados al juego, así como de los sirvientes, colabora a enriquecer la aventura.

puntuación total 85

CLUB DIF'
único en su especie

Para depredadores de los videojuegos.



Todo son ventajas a partir del 15 de julio

Estamos en:

Barcelona
Balmes, 61 bajos

Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo

Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa

Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar

Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya


Acceso sin límite al espacio exclusivo para socios del Club dentro de cada tienda. En esta zona tienes cónsolas para probar las últimas novedades, ordenadores para el juego en red, y las recientes publicaciones de las revistas especializadas.


Recibirás en tu domicilio el boletín mensual de información sobre el mercado.


Tendrás preferencia en la reserva de los juegos más nuevos.


Asistirás a las presentaciones de las novedades importantes antes de su aparición en el mercado.


Y continuas promociones exclusivas que permanentemente ponemos a la disposición exclusiva de los miembros del CLUB DIF'


Para acceder a este mundo de ventajas, infórmate en nuestras tiendas.

LA CADENA N.1 EN EUROPA

Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS









TRESS DIFUSIÓ

Los primeros pasos en Gladstone y sus alrededores

Cómo degeneran los acontecimientos. Está uno tan tranquilo, fuera de las inevitables rencillas familiares, dispuesto a pasar la noche en el bosque, prolegómeno de una divertida cacería,con su padre y hermanos. Y, de repente, una especie de perro del demonio ataca, se lleva por delante a la familia y le quita el alma. Sólo la oportuna caída en un agujero inesperado parece ser la causa de la salvación de Copper LeGré, el héroe de quien se habla. En esta situación comienza la aventura.





Se puede pertenecer a tantos **gremios** como se desee: lo único necesario es cumplir la búsqueda que nos mandan, si somos capaces de encontrar su **sede**, claro

El citado agujero no tiene salida aparente, pero una exploración minuciosa revela un corredor subterráneo y también una mochila, primero de los objetos imprescindibles en nuestro ajuar. De hecho, esta primera cueva no es más que una disculpa para aprender a manejar a Copper en el entorno y hacernos con los objetos básicos del interfaz: la mochila, el diario y la brújula. Poco más hay que decir de esta sencilla fase de primer contacto, por lo que nos vamos sin más a Gladstone, en concreto, a su fortaleza, donde nos espera la encantadora princesa Dawn.

LOS GREMIOS DE GLADSTONE

Dos son las conclusiones que se pueden extraer de la conversación con Dawn. Primero, que sobre lo de recuperar el alma perdida, el único que tal vez pueda echar una mano es el Draracle, por lo que convendría encontrar su gruta y tratar de interrogarle sobre el asunto. Segundo, que tal vez convenga que nos hagamos de alguno de los gremios de la ciudad, el de Guerreros, el de Magos o el de Clérigos.

A la salida de la fortaleza, un misterioso personaje nos espera para corregir uno de los datos facilitados por Dawn. No hay tres gremios, sino cuatro en Gladstone: el cuarto es el de los ladrones, por lo que se explica que trate de permanecer en el anonimato. Consecuentemente, así como las sedes de los otros se muestran claramente indicadas, no ocurre lo mismo con la de éste, que habrá que localizar en los más ocultos rincones de la ciudad.

Vamos uno a uno, pero antes convendría explicar las razones por las que conviene estar afiliado a estas organizaciones. Son varias y bastante claras: acceso a sus almacenes para compraventa de objetos de diversa naturaleza; posibilidad de conseguir los especializados



Para pertenecer al gremio de los magos habrá que cumplir una serie de mandatos para demostrar nuestras habilidades.



Nuestro sirviente nos ayudará en determinados momentos a luchar, a abrir puertas, a sanarnos, etc.



Los túneles que llevan hacia la vivienda del Draracle no están exentos de los más curiosos peligros.





servicios de los sirvientes; adquisición de hechizos en sus bibliotecas. Pero, sobre todo, la formación en habilidades que nos pueden ser muy útiles durante la aventura. Por ejemplo, como miembro de la cofradía de ladrones aprenderemos a abrir cerraduras con ganzúas o a robar a la gente, aunque esto no sea muy edificante.

Sin embargo, para entrar en uno de estos gremios no basta con apuntarse. Hay que cumplir la tarea iniciática que se nos encomienda, distinta en cada gremio. La más fácil es la de los Clérigos, que consiste en matar a un jabalí de los que pululan por el bosque, hacernos con una de sus chuletas y llevárselas al padre superior.

El Anillo del Hierro, gremio de los Guerreros, nos exige que limpiemos sus almacenes cercanos al puerto de los roedores que lo han tomado. Para ello, se nos da la llave de los mismos. Estos almacenes quedan por el camino de la derecha, en el primer cruce de caminos que se encuentra en el bosque Gladstone nada más salir de la ciudad: están bien señalizados. Una vez en su patio, hay que ir metiéndose en las distintas dependencias, que, aparte de las ratas, presentan barriles. De estos hay numerosos en Gladstone: si los golpeas se partirán revelando su contenido, por si fuera de tu interés. Sólo dos advertencias sobre esta limpieza: en una de las cajas grandes encontrarás una ballesta; en el último cobertizo recibirás una desagradable sorpresa nada más abrir la puerta.

Los Talamari o magos son tal vez el gremio más importante de Gladstone. La búsqueda que te piden para incorporarte a esta élite consiste en coger una muestra de la magia del portal del bosque de Gladstone. Para que puedas recogerla, te dan una varita de cristal a modo de contenedor. El citado portal dimensional se encuentra por el camino del sur del bosque (el que no lleva a los muelles). Al seguir en esa dirección llegarás a un pequeño área volcánica. En su cumbre podrás ver una nube verde, que es el portal. Ojo al acercarse, pues su fuerza nos atraerá a su interior y, creedme, no es buen momento para conocer lo que hay al otro lado. En fin, cuando estemos en esta tesitura, al mover el cursor sobre el portal veremos que aparece la varita: basta con pulsar para recoger la muestra. Y piernas para evitar la atracción.

El último gremio es el de los Ladrones. Para conseguir esta afiliación basta con hallar la sede. Fácil, si no fuera por su inhóspita ubicación, y sus vecinos de residencia, unas cucarachas gigantes inmunes en gran parte a los ataques físicos. Por supuesto, estoy hablando de las alcantarillas de Gladstone: hay muchas entradas en la ciudad baja y sólo una en la alta.

EL BOSQUE DE GLADSTONE

Como se ha visto anteriormente, prácticamente todos los primeros pasos de la aventura transcurren en el bosque que rodea a la ciudad. A este bosque se puede acceder desde la ciudad alta y desde la ciudad baja de Gladstone. Antes de nada, prestad mucha atención a los troncos de los árboles, pues pueden tener agujeros en cuyo interior encontraremos un sinfín de objetos útiles. Tened en cuenta que estos agujeros no son visibles desde cualquier perspectiva, por lo que conviene hacer todos los caminos en los dos sentidos.

Los habitantes más abundantes en el juego son los jabalíes, muy rápidos pero fáciles, salvo si van más de cinco. Dejan comida a su muerte, con forma de jugosas chuletas. De vez en cuando encontraremos una madre con sus jabatos: éstas no atacan si no se les provoca. Lo mismo se puede decir de los otros habitantes frecuentes del bosque, que son unos pájaros que ya vimos en «Lands of Lore II».

Aparte de bichos, el bosque también tiene algunos rincones bucólicos o, al menos, de interés. Así, en la parte norte encontraremos unos huertecitos y una especie de ermitaño que vende sus frutos. En sus proximidades, hay un árbol en cuyo hueco podrás hacerte con el hechizo de Curación Menor. Otro sitio de interés es una especie de lago; por allí hay una gruta en que crecen Bulbos de luz, que al comerlos permiten ver en la oscuridad. En medio del lago hay una isla a la que sólo se puede acceder buceando por la parte cercana a la gruta anterior.

Luego tenemos el área volcánica del Portal, a la que ya se ha descrito como llegar. El destino es el país de Volcania, pero aún queda un rato para estar en condiciones de visitarlo. Y, por supuesto, está el Draracle, a donde debemos acudir para encontrar el camino y recuperar el alma. Esperemos que sea de ayuda...

En fin, con estos segundos pasos, no cabe duda de que seguimos igual de despistados para eso de recuperar el alma y salvar a Gladstone (¿de qué?). Pero, al menos, hemos hecho amigos y conocido gente. Pertenecemos a cuatro gremios, que nos han formado en diversas destrezas; tenemos un tocho de comida por si hay que pasar una temporadita fuera, y además hemos encontrado unos cuantos objetos mágicos que atesoramos concienzudamente. De hecho, es posible que a estas alturas ya no tengamos huecos en el inventario.

Ah, el mejor arma que se puede encontrar en Gladstone es nuestra propia espada. Para recuperarla, lo único necesario es hacer memoria sobre su paradero. Por ejemplo, la habitación en que te hospedabas. Y, nada, a buscar el alma, querido Copper.



Muchos de los personajes que aperecerán en la aventura nos ayudarán a cambio de que le realicemos cierto favorcillo.



De las conversaciones con el Draracle obtendremos una información que será de gran ayuda de cara a resolver nuestro rescate del alma.



Pero no todo lo que hay en la ciudad de Gladstone serán monstruos y ladrones; también hay señoritas, aunque no demasiado dispuestas.

PC manía LA REVISTA+GUIA DE COMPRAS+2 CD-ROMs por sólo 995 Ptas

Este mes con PCmanía ...
... sabrás lo que es la velocidad



Alta Velocidad en tu PC. Descubre cuál es el mejor modem de 56K en nuestra comparativa, para que vueles por Internet.
Además entérate del panorama de telecomunicaciones en España: Telefonía convencional, telefonía móvil, operadores, conexiones a Internet, ...
Y no te pierdas los dos increíbles CD-ROMs que te hemos preparado este mes.



DE REGALO, CD-ROM «Demos» y CD-ROM «Mundos Virtuales con 3D Webmaster» con el que aprenderás a crear tus propios mundos virtuales de forma sencilla.
Y ADEMÁS LA TARJETA CON LA QUE PODRÁS CONSEGUIR 1 SEMANAEN UN APARTAMENTO DE LUJO

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Hell-Copter

Helicópteros en misión clandestina

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

Procesador: 133 Mhz • Dsico duro: 0.9 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, Internet, módem)





«Hell-Copter» es un arcade de helicópteros en el que desde una perspectiva en tercera persona hemos de controlar uno de estos artefactos en vuelo rasante sobre escenarios 3D, como miembros de una fuerza perteneciente a una organización internacional. En el programa contaremos con tres modelos diferentes en su armamento y resistencia, y además se nos permitirá utilizar cierto capital para adquirir armamento blindaje y accesorios con los que equipar la máquina. En combate el objetivo dependerá de cada misión, pero básicamente pueden diferenciarse en ataque o defensa y siempre tendremos que enfrentarnos con un numerosas fuerzas enemigas que realizarán continuos y certeros disparos debilitando nuestro helicóptero.

«Hell-Copter» es muy parecido a o «M.I.A.», pero más modesto. En cambio, proporciona acción con un control sencillo. Los gráficos son poco espectaculares y está traducido al español.

S.T.M. **66**

Beavis & Butt-Head Bunghole in One

Dos tarados en el minigolf

- Compañía: **MTV INTERACTIVE/ ILLUSIONS/GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **DEPORTIVO**

Procesador: 133 Mhz • Disco duro: 50 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (hasta cuatro jugadores en el mismo PC)







Etiquetar este, cuando menos, sorprendente programa no es sencillo dado lo inusual de la práctica del minigolf, más aún versionada en un videojuego. Pero al fin y al cabo lo que haremos en «Beavis & Butt-Head. Bunghole in One» será jugar al minigolf, sin más, pero en los hoyos más desternillantes que se puedan llegar a imaginar.

La presencia de los conocidos personajes de dibujo animado pertenecientes a la cadena MTV es quizás el aspecto menos relevante, a no ser para los fans y seguidores de la serie

Ara NGC 6397

Aventura entre viñetas

- Compañía: **H+A/ARTECH STUDIOS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

Procesador: Pentium 100 Mhz • Disco duro: 8 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No





El programa que nos ocupa es un curioso título de acción en el que deberemos combatir una coalición gobernante que, presionada por las críticas, decide atacar a la población con un virus que anula la voluntad. Así, nuestro protagonista, que es uno de los pocos inmunes, tendrá que desbaratar los planes del corrupto gobierno por dominar el mundo. «ArA» está ambientado en un entorno futurista y consta de escenarios pre-renderizados en los que se desarrolla la acción. Debido a que las acciones deberán realizarse de forma secuencial, los personajes están realizados en dos dimensiones, y sus movimientos estarán limitados a una animación específica para cada situación, parecido a famoso «Dragon's Lair». Aparte los escuetcs diálogos a entablar, aparecerán en los clásicos bocadillos. «ArA» tiene un desarrollo muy modesto e incluso algo infantil, pero cumple con su función de entretener sin mayores aspiraciones, aunque resulta demasiado escaso en sus posibilidades de juego.

A.L.M. **64**

LiveWire !

Paseos por las cudrículas

- Compañía: **SCI**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 133 Mhz • Disco duro: 20 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP para Internet)





Este juego es un colorista programa que nos plantea el objetivo recorrer unos paneles en 3D cuadriculados a través de las aristas que unen estos cuadro y obtenemos puntos a medida que los vamos cerrando con una especie de estela que cada personaje va dibujando tras de sí. El juego ofrece distintos escenarios y la posibilidad de aumentar y disminuir la velocidad de la acción, y además de tener que conseguir apuntarnos la mayoría de los cuadrados, tendremos que evitar toparnos con personajes y trampas. Nuestros oponentes son tres, cada uno representado con un color, así como la estela y los cuadrados que van apuntándose, y lo que tenemos que intentar es conseguir un mayor número que nuestros rivales para completar el nivel. El control es algo complejo, ya que sólo puede realizar curvas en ángulo recto y no puede dar media vuelta. Los gráficos están detallados y gozan de animaciones y colorido, pero resultan demasiado simples.

S.T.M. **62**




que disfrutan con sus chistes y diálogos que se mantienen presentes en el juego.
En «Bunghole in One», participando como uno de los componentes de esta pareja de tarados o como alguno de sus amigos –tan locos o más que los primeros–, podemos enfrentarnos contra otros tres colegas que sean controlados por un oponente humano, en un sistema por turnos. Las reglas del minigolf son bastante sencillas, así que están ampliamente representadas, pero el principal interés de este programa es la recreación de los 18 hoyos que lo componen, donde pueden encontrarse multitud de retos y obstáculos muy bien diseñados.
Aunque el comportamiento de la bola no es exquisitamente realista, sí resulta adecuado y el resultado es un programa que sin ser brillante técnicamente, resulta divertido. Se hechan de menos la incorporación de mayores posibilidades de juego y también en lo que respecta al interfaz con mayores posibilidades de movimiento en el ángulo de visión que se limita a proporcionarnos un scroll por todo el hoyo.
En cuanto al apartado gráfico, decir que están poco detallados, y a pesar de que mantienen fielmente el aspecto de los dibujos animados de la serie original de la televisión-poseen una estética bastante agradable. Lástima que el recorrido inicial que podemos ver del hoyo antes de jugarlo nos muestre un escenario 3D que luego no será aprovechado, y realmente no entendemos por qué los programadores no lo han querido hacer, dados los tienpos que corren. Tal vez ello responda a la simple razón de querer mantener el aspecto de la serie de dibujos. «Bughole In One» es un programa con elementos lúdicos interesantes para los amantes de los juegos de habilidad de siempre, aunque algo modesto en su desarrollo técnico, que ha alcanzado un nivel más que digno.

S.T.M. **75**

Football World Manager

El equipo como empresa

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **BASE DE DATOS**

Procesador: 166 Mhz • Disco Duro: 22 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No




El fútbol, al igual que las demás disciplinas deportivas, requiere gran parte de capacidad de gestión para que pueda llevarse a cabo con garantías de éxito. Más aún cuando se trata de un deporte que mueve una gran cantidad de bienes, capital y depende de muchos factores. En este sentido está orientado el juego mediante el cual podemos gestionar y probar todas las actividades que un técnico tiene que llevar a cabo, incluyendo la relación con los futbolistas de las plantillas, los representantes de los jugadores y los directivos del club. «Football World Manager» nos permite realizar estas funciones con un gran número de clubs de todo el mundo. Existen curiosidades interesantes, como es la posibilidad de elegir el aspecto del manager, pero se hecha de menos un entorno en el que podamos ver los partidos en tiempo real. Gráficamente el programa es muy monótono y su base de datos está obsoleta, pero también cabe decir que proporciona un sinfín de opciones .

A.L.M. **59**

Beavis & Butt-Head do U

Trastadas en la universidad

- Compañía: **MTV INTERACTIVE/ ILLUSIONS/GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **AVENTURA**

Procesador: Pentium 133 Mhz • Disco duro 155 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No




Con los poco atractivos protagonistas de la serie de dibujos de la MTV que son famosos por sus transcendentales conversaciones, nos llega esta aventura en la que tendremos que echarles una mano para triunfar en la universidad de Higland State a través, eso sí, de su particular modo de ver las cosas.
El objetivo que nos plantea es un auténtico reto, puesto que su estancia en la universidad viene motivada por sus ganas de ligar con alguna de las estudiantes, algo tremendamente difícil para estas joyas de chicos.
Para los seguidores de la serie que gusten del humor de esta pareja, la diversión está garantizada, puesto que es un modo de ver un largo episodio interactivo en el que estará presente su humor y el guión no está mal. Pero esta aventura es, por lo demás, bastante mediocre, aparte de que los gráficos son como los de la serie de dibujos, pero algo limitados.

A.L.M. **64**

KKND: Krossfire

Estrategia en PlayStation

- Compañía: **BEAN INTERACTIVE/ OCEAN/INFOGRAMES**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada. **PLAYSTATION**
- Género: **ESTRATEGIA**

Recomedado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Acepta ratón • Un jugador




Este gran título de estrategia en tiempo real ya dio mucho que hablar en su versión de PC, por lo que era inevitable su aparición en PlayStation. Tras un desastre nuclear que afecta a gran parte de la población convirtiéndoles en mutantes, se generan dos bandos que lucharán por exterminarse en un escenario apocalíptico representado en una emulación de un entorno 3D. Las cerca de 50 misiones estructuradas de manera no lineal enfrentarán a los mutantes contra los militares supervivientes, pudiendo elegir cualquiera de los dos bandos. En suma, podemos disponer de más de 50 unidades que podemos construir y configurar a nuestro gusto, y que pueden controlarse fácilmete con multitud de órdenes. Gráficos elaborados y una inteligencia artificial bastante compleja, hacen de «KKND Krossfire» una estupenda adquisición para PlayStation.

S.T.M. **77**

Punto de Mira

- Compañía: **LUCASARTS**
- Disponible: **PC CD**
- En preparación: **PLAYSTATION, NINTENDO 64**
- Género: **ARCADE**

Es muy revelador el hecho de que la gran ambientación y derroche de imaginación concebidos hace más de 20 años hayan motivado el desarrollo de videojuegos hasta hace bien poco. Pero la aparición de los nuevos episodios de «Star Wars» ha motivado que LucasArts disponga de un extenso material para poder potenciar sus nuevos lanzamientos basados en ellos.





Procesador: 166 Mhz • Disco duro: 120 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (muy recomendable) • Multijugador: Sí (LAN)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	89

Da la posibilidad conocer como debe sentirse uno sentado sobre un misil al ras del suelo. Se echa de menos mayor agresividad con respecto al oponente en la carrera y una realización gráfica mayor. La ambientación es sensacional gracias a la música y a los escenarios extraídos de la película.

puntuación total **88**





Star Wars. Episodio I: Racer

Vertiginoso

«Star Wars. Episodio I: Racer» es un programa que inusualmente llegará a nosotros –en España– antes que la película en la que se basa, y más concretamente nos permitirá vivir una trepidante secuencia de unos trece minutos emplazada en el conocido planeta Tatooine que parece será de las más espectaculares que podrán verse en el film. Para la realización de esta secuencia en la factoría de Lucas parecen haberse inspirado en las furiosas y trepidantes carreras de cuádrigas de la época de los romanos que serán las verdaderas protagonistas de este peculiar programa, en el que a través de inhóspitos mundos tendremos que dominar unos curiosos artefactos llamados Podracer.

Los curiosos vehículos que podemos pilotar en «Racer» consisten en dos imponentes motores de turbina que levitando en el aire tiran de un pequeño habitáculo, donde se sitúa el piloto con los mandos. Con casi la totalidad de su peso dedicado a los motores, los Podracers son capaces de superar velocidades de 600 millas por hora, deslizándose a unos centímetros del suelo. Éstas serán nuestras herramientas para afrontar las vertiginosas carreras que nos propone «Racer», un juego que está planteado de modo sencillo, y en el que aunque se aprecia un paralelismo con la ambientación, personajes y la historia de película, no nos implica más que en el objetivo de atravesar la meta siempre en primer lugar.



Las colisiones con los rivales son poco frecuentes, además de que no suelen causar daños mayores, pero de vez en cuando saltaremos por los aires.



En algunos escenarios pueden apreciarse reflejos de agua y otros efectos gráficos destacables, lo que incrementará las sensación de estar ahí.

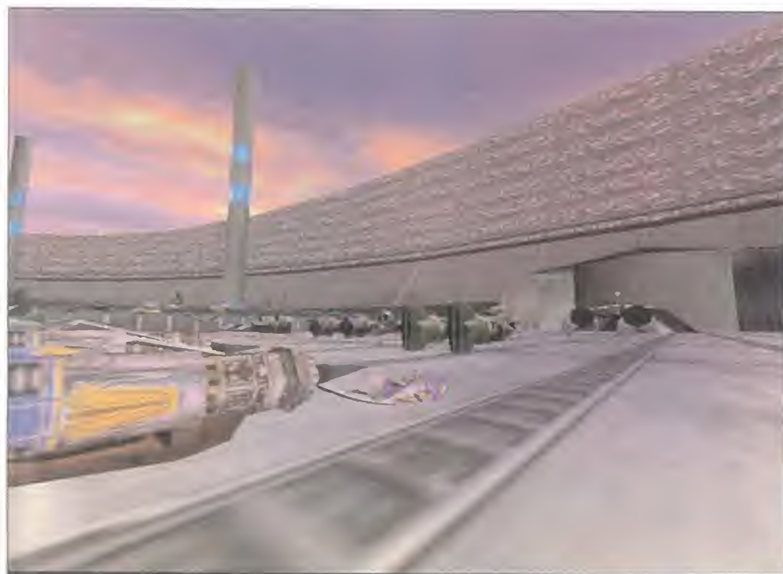
Pero también se nos proporcionará otros alicientes, como es el de conseguir más dinero para la adquisición de equipo técnico o "personal de mantenimiento", aunque con respecto a este último término conviene matizar que de esta tarea se encargan unos competentes androides.

Al jugar durante unos minutos se produce un fenómeno de hipnosis en el que no podemos apartar la vista del horizonte por la extremada velocidad en la que se sucede la competición

TECNOLOGÍA PUNTA AL SERVICIO DE LA COMPETICIÓN

Inicialmente, disponemos de unos pocos vehículos, cada cual con un piloto específico, entre los que se encuentran uno de los protagonistas de los nuevos episodios, Anakin Skywalker, un piloto excepcional que cuenta con tan sólo nueve años, y futuro caballero Jedi que ya hemos conocido como Darht Vader, después eso sí de que se pasase al lado oscuro de "la fuerza". Una fuerza que es capaz de sentir a pesar de su corta edad.

Más adelante, y teniendo en cuenta que cada victoria en los diferentes circuitos supondrá la adquisición de un nuevo Podracer con su correspondiente piloto, podremos llegar a disponer de más de veinte diferentes, cada


En la parrilla de salida se viven uno de los momentos más emocionantes de la carrera, y no habrá que estar nada despistado para salir zumbando el primero.


Los aerofrenos están destinados a dirigir la nave respondiendo a nuestros controles, pero tampoco habrá que abusar de ellos.


En ocasiones atravesaremos por un lago, através del cual puede observarse la fauna marina del lugar, siempre y cuando aminoremos la velocidad.

uno desde luego con sus particularidades técnicas, aceleración, frenos aerodinámicos, controles de giro, aceleración, velocidad máxima, o reparación que viene a ser su facilidad de mantenimiento.

Antes de iniciarnos como competidores, tendremos la posibilidad de elegir algunas opciones que la estructura del programa nos permite. En primer lugar, existen dos modos de juego distintos, y que son el torneo y la carrera simple. Ambos tienen un desarrollo lineal, permitiéndonos elegir, entre una pequeña lista en un principio, en qué circuito vamos a competir, aunque a medida que vayamos completándolos la lista se incrementará. También podemos elegir el Podracer con su correspondiente piloto. En cuanto al vehículo que vamos a pilotar, disponemos de diversas posibilidades antes de entrar en carrera, inspeccionarlo en el hangar que se limita a darle un vistazo detallado, realizar algunas modificaciones, visitar una tienda donde comprar equipo e incluso acudir a una chatarrería con interesantes oportunidades, eso sí, siempre con la impertinente compañía del dependiente.

Algo más que casualidad







Tomando el papel de Anakin Skywalker, podremos apreciar que las secuencias de vídeo y las animaciones en tiempo real que acompañan al juego, y que han sido realizadas de manera que guarden la mayor similitud con la película. Todos los Podracers que participan en la carrera del planeta Tatooine en el film tienen su versión 3D en el juego, y ni que decir tiene la fidelidad con que han sido representados los personajes. Como ejemplo, podemos comparar la representación del joven Anakin con su imagen en celuloide.


Este circuito bien podría ser la arena del coliseo romano, en plan futurista, claro está, al igual que las cúadrigas.

La escenificación de las carreras nos transporta a un total de ocho planetas de donde queda patente la fidelidad con la película «La Amenaza Fantasma»

VUELOS RASANTES

El ritmo de la acción en «Racer» es todo lo vertiginoso que podría imaginarse, dado que su diseño y sistemà de juego están claramente orientados a proporcionar una sensación de velocidad quizá nunca antes conocida. En cierto modo este diseño en favor de potenciar la sensación de velocidad ofrecida al jugador es una tendencia conocida de otros arcades de carreras más convencionales, pero ninguno de estos lo ha llevado al punto de «Star Wars. Episodio I: Racer». Para lograrlo, el programa ha sido realizado de modo que la excesiva saturación de proceso gráfico no llegue a ralentizar en algún momento el desarrollo de una carrera y, sin embargo, mantiene una presencia espectacular y muy comprometida con la estética de la saga. Por otro lado, la sensación de velocidad presente en «Racer» también ha requerido que los circuitos sean capaces proporcionar un ritmo vertiginoso y continuado en la acción. La construcción de los más de veinte circuitos de los que se compone, a lo largo de ocho exóticos planetas, es absolutamente delirante. Además, no sólo se trata de caminos delimitados lateralmente, sino que podemos encontrar rampas, bifurcaciones, trayectos alternativos, compuertas que se abren y cierran y una larga lista de obstáculos más.

Pero, aunque en ocasiones se producen colisiones, la velocidad extrema que se vive en las carreras repercute en la lucha por escalar posiciones, ya que no suele ser habitual permanecer mucho tiempo a corta distancia de un rival. A consecuencia de esto la manera en la que se desarrolla la competición se distancia de lo que son las carreras de cuádrigas

Competidores de todas partes













Tanto los pilotos como sus naves, los cuales son inseparables entre sí, ostentan apariencias de lo más inverosímil. En el Hangar podremos hechar un vistazo de cerca a cada uno de ellos, siempre y cuando hallamos conseguido que estén a nuestro servicio, para lo cual deberemos ganar una carrera previamente.

Entre el misticismo y la ciencia











Los Podracers, al igual que el resto de artilugios y vehículos pertenecientes a «Star Wars. Episodio I», no sólo nos muestran sus increíbles capacidades técnicas, sino que pretenden guardar cierta similitud con la ciencia conocida. Así, podemos encontrar explicaciones acerca del uso de los campos gravitatorios para generar viajes en el hiperespacio o el uso de motores de iones para hacer que un vehículo levite. Con este planteamiento, a pesar de que las Podracers son hoy día máquinas inconcebibles para la ciencia, tenemos a nuestra disposición documentación técnica que pretende darnos una explicación lógica de su funcionamiento, como es el caso del funcionamiento de las turbinas o el de los aerofrenos –tan comunes en la Aeronáutica–. En «Racer» tenemos, además, la posibilidad de configurar estas características con el uso de accesorios intercambiables.



A pesar de que es difícilmente comparable con otros programas de carreras por sus peculiaridades, sí pueden encontrarse numerosas similitudes con el famoso «Wipeout», salvando las distancias temporales.





Los androides de los boxes son unos muy valiosos profesionales que trabajan sin descanso para tener nuestro Podracer siempre a punto.

que hemos visto en las películas de romanos, en las que podemos imaginarnos a dos de ellas marchando a la par. Aún así, las colisiones se producen con cierta frecuencia, sobre todo al principio de cada carrera y en cuellos de botella, con la certeza de que cuando esto sucede, uno de los Podracers se irá a la "cuneta" deshaciéndose en fragmentos.

STAR WARS EN 3D

Como es lógico, el apartado de ambientación aludido anteriormente no podía pasarse por alto en un programa de LucasArts, y que va en esta ocasión mas allá del diseño de entornos, vehículos y personajes de la saga. Aparte de que «Racer» está localizado íntegramente al castellano, merece especial mención la presencia de las voces de los personajes, tanto dentro de competición como en el resto del juego. Por poner un ejemplo, en la carrera podemos escuchar comentarios sarcásticos de un rival, carcajadas o simplemente alusiones, bien en nuestro idioma o en algún lenguaje de extraña procedencia intergaláctica. Además, la música que acompaña en las carreras, cuya opción de activarla es de lo más recomendable, pertenece a la banda sonora, cómo no, de la nueva película aún por estrenar. Bien es cierto que los gráficos no son demasiado exquisitos, algo que responde quizá en la necesidad de liberar potencia de proceso y no por la falta de capacidad, pero desde luego se gozan de un nivel bastante bueno y, lo que quizás es más importante, se mantienen fieles a la película. Si se observa el mapeado de los circuitos a poca velocidad y con atención puede apreciarse que las texturas han sido "alargadas" en la dirección de estos, lo cual, aunque supone cierta pérdida definición, permite una velocidad de proceso más elevada y también reproducir mejor la sensación de ir a más de 600 millas por hora. Una curiosa técnica que globalmente tiene buenos resultados, ya que rara vez podremos apreciar esta pérdida de definición gracias al filtro bilineal aplicado en la aceleración. No obstante,



Merece la pena darse una vuelta por la chatarrería para ver qué oportunidades podemos encontrar, a pesar de lo pesado que es el dependiente.

La reacción de nuestro Podracer a los controles es rápida pero suave, y además se aprecia el movimiento de las superficies encargadas de dirigir la nave

el carácter artístico de los gráficos es muy apreciable sobre todo en algunos detalles, y están dotados de buena parte de efectos especiales, tales como el uso de la luz, los reflejos del agua o la niebla. También se nos ofrece la posibilidad de cambiar entre diversos ángulos de vista; el más recomendable es el que nos sitúa dentro del Podracer, pero también podemos colocarnos desde una posición más retrasada o por delante de las turbinas –este último es lo más semejante a volar al ras del suelo subido en un cohete y no es aconsejable para aquellos con problemas cardiacos–. Con todo esto «Star Wars. Episodio I: Racer» se sitúa al margen de los juegos de carreras que estamos acostumbrados a ver, ofreciéndonos muy poca complejidad en lo que respecta a sus modos de juego, salvo por algunos detalles relacionados con la mecánica, y una presencia comprometida con la estética, pero escasamente con el argumento de la película a la que se refiere. Donde radica su jugabilidad es en la extremada sensación de velocidad nunca antes vista que se ha logrado representar.

S.T.M.

Siente la fuerza



Puede que nuestra habilidad no pueda compararse con la capacidad de un caballero Jedi, pero sí podemos hacer uso de algunas tácticas cuando tengamos que afrontar una competición, y seguidamente os damos cuenta de algunas:

• Hay que anticiparse al recorrido, para lo que hay que estar muy atento al trazado de éste, evitando estrellarse contra compuertas o perder el control sobre el Podracer.

• Observar a los oponentes cuando los tengamos delante, puesto que nos darán una referencia de qué obstáculos podemos encontrarnos.

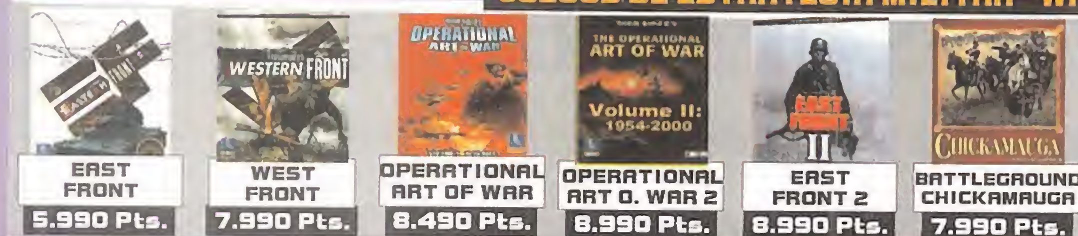
• No despistar los mandos del acelerador y control, ya que es muy importante adecuar la velocidad al tramo.

• Evitar los "rifi-rafes" cuando los rivales intenten cerrar el paso; lo más probable es que seamos nosotros quien salga perdiendo.

JUEGOS CD-ROM JUEGOS



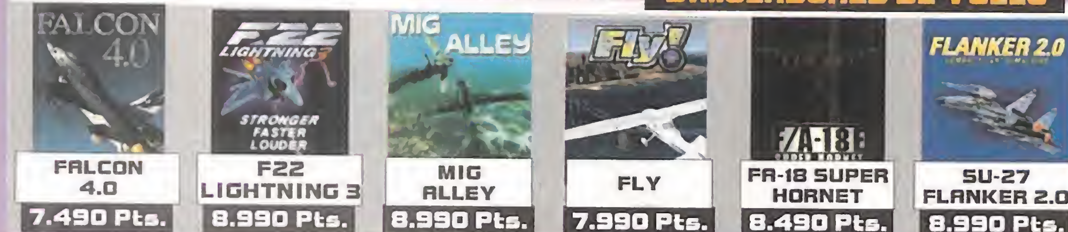
JUEGOS DE ESTRATEGIA MILITAR - WARGAMES



PROXIMAS NOVEDADES - OTROS

ARMY MEN 2	7.990 Pt.
BATTLES OF BRITAIN	7.490 Pt.
BATTLEGROUND - OTROS ANTERIORES (Del 1 al 8)	4.690 Pt. c/u
EAST FRONT EXPANSION (7 PAISES NUEVOS)	5.990 Pt.
ROAD TO MOSCOW	8.990 Pt.
IMPERIALISM 2	7.490 Pt.
PANZER GENERAL 3	CONSUL.
NORTH VS. SOUTH	7.490 Pt.
OPERATIONAL ART OF WAR 1 EXPANSION Nº 1	5.990 Pt.
WEST FRONT EXPANSION PACK Nº. 1	5.990 Pt.

SIMULADORES DE VUELO



MAS NOVEDADES - OTROS - OFERTAS

A10 WARTHOG (JANE'S)	8.990 Pt.
EUROPEAN AIR WAR (MICROPROSE)	6.990 Pt.
FALCON 4 EXPANSION: MIG 29	5.990 Pt.
FIGHTER SCUADRON: SCREAMING DEMONS O.E.	6.990 Pt.
FLIGHT UNLIMITED 3	8.990 Pt.
JET WARRIOR VIETNAM	8.990 Pt.
LUFTWAFFE COMMANDER	6.990 Pt.
NATION WWII FIGHTER COMMANDS	8.990 Pt.
PRO PILOT 99 (USA y UK)	6.490 Pt.
WWII FIGHTERS (JANE'S)	6.990 Pt.

MAS NOVEDADES

BABYLON 5	8.490 Pt.
CIVILIZATION 3 CALL TO POWER	6.990 Pt.
DARK STONE	7.990 Pt.
DRAKAN	7.990 Pt.
EVERQUEST (SOLO para INTERNET)	9.990 Pt.
FLASHPOINT (TANQUES)	8.490 Pt.
FREESPACE 2	8.490 Pt.
GROMADA (TANQUES)	8.490 Pt.
HEAVY GEAR 2	7.990 Pt.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	7.490 Pt.
HOMEWORLD	7.990 Pt.
INTERSTATE 82	7.990 Pt.
MACHINES	7.490 Pt.
MALKARI	7.490 Pt.
OFFICIAL F1	7.490 Pt.
PUMA STREET SOCCER (FUTBITO)	6.990 Pt.
REVENANT	7.490 Pt.
SAVAGE ARENA	7.490 Pt.
SKI RACING EXTREME EDITION	7.490 Pt.
SLAVE ZERO	8.490 Pt.
STAR TREK STARFLEET	8.490 Pt.
STAR WARS EP1: PHANTOM MENACE	7.490 Pt.
STAR WARS EP1: RACER	7.490 Pt.
STREET WARS (CONSTRUCTOR 2)	8.490 Pt.
ULTIMA 9 ASCENSION	8.490 Pt.
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	9.990 Pt.
WIZARDRY 8	8.490 Pt.
XWING ALLIANCE	7.490 Pt.

PACKS - EXPANSIONES

2000 NIVELES PARA AGE OF EMPIRES	3.490 Pt.
AGE OF EMPIRES + RISE ROME EXPANSION	8.990 Pt.
BALDUR'S GATE EXPANSION OFICIAL	5.990 Pt.
BALDUR'S GATE + EXPANSION PACK	10.990 Pt.
BLOOD 2 + EXPANSION OFICIAL PACK	8.990 Pt.
BLOOD 2 EXPANSION OFICIAL	5.990 Pt.
MGPACK9: CIV2+INTERSTATE76+DISCWORL2 +IF22+D.DERBY 2+ADMRIAL SEA BATTLES	5.490 Pt.
GRAND THEFT AUTO + EXPANSION PACK	7.990 Pt.
GRAND THEFT AUTO EXPANSION - LONDRES	5.490 Pt.
HALFLIFE EXPANSION: OPROSING FORCE	5.490 Pt.
HUNTER PACK: DEER + DUCK + R.M. TROPHY + TURKEY + VARMINT + SPORT PARADISE	6.490 Pt.
QUAKE 2 NET EXTREMITIES PACK	5.990 Pt.
RAILROAD TYCOON 2 EXPANSION	5.490 Pt.
RAINBOW 6 + EXPANSION OFICIAL	10.990 Pt.
SETTLERS 3 + EXPANSION OFICIAL PACK	10.990 Pt.
SETTLERS 3 EXPANSION OFICIAL	4.990 Pt.
SHOGO EXPANSION	5.490 Pt.
STARCRAFT + EXPANSION BROOD WARS	8.990 Pt.
STARCRAFT EXPANSION OFICIAL- NO OFICIAL	4.990 Pt.
STARCRAFT + WARCRAFT 2 y EXP. + DIABLO	8.990 Pt.
UNREAL EXPANSION - RETURN TO NAPA LI	5.490 Pt.
WIZARDRY COLLECTION (Del 1 al 7 + GOLD)	4.990 Pt.
STARSIEGE + STARSIEGE TRIBES DOBLE PACK	8.990 Pt.
STONEKEEP+WIZARDRY GOLD+WASTELAND+ DRAGON WARS+BARDS TALE TRILOGY	6.990 Pt.

OFERTAS - OTROS

BALDURS GATE	6.490 Pt.
CARMAGGEDON 2	4.990 Pt.
DIABLO	2.990 Pt.
FALLOUT 2	5.990 Pt.
MYTH 2	5.490 Pt.
HALFLIFE	6.990 Pt.
KNIGHTS AND MERCHANTS	6.990 Pt.
RED ALERT	3.990 Pt.
DELTA FORCE	6.990 Pt.
ROLLER COASTER TYCOON (ESPAÑOL)	6.490 Pt.
SILVER	6.990 Pt.
SIMCITY 3000 (ESPAÑOL)	6.990 Pt.
STARCRAFT	4.490 Pt.
THIEF THE DARK PROJECT	7.490 Pt.
VIPER RACING	5.490 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION BEYOND DARK PORTAL	4.990 Pt.
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	6.990 Pt.
WORMS ARMAGGEDON	5.990 Pt.
BOLOS, BILLAR, PESCA, BASEBALL, OTROS ...	CONSULTA
LO QUE NO ENCUENTRES	CONSULTA

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

APARTADO POSTAL 156.136
28080 MADRID

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envío INCLUIDOS.
Productos importados, la mayoría en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES
PRODUCTOS NO PUBLICADOS: 5% DTO.

- Compañía: **BIG APE PRODUCTIONS/ LUCASARTS**
- Disponible: **PC CD**
- En preparación: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**

Cada vez que se oye el nombre de LucasArts dentro del mundo de los videojuegos, se forma un revuelo sólo equiparable al que se crea cuando se oye el de George Lucas dentro del mundo del cine. De nuevo estamos ante un bombazo de esta compañía que hará explotar de forma pareja las listas de ventas cinematográficas e informáticas. Nos estamos refiriendo, cómo no, a «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma».





Procesador: Pentium 200 Mhz • Disco duro: 125 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (muy recomendable) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	90

Algunos elementos de escenario aparecen exageradamente pixelados. Los movimientos de los personajes parecen sacados de los mismos actores. El doblaje de todo juego –voces y textos– es soberbio.

puntuación total **90**





Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma

Tras los pasos de la película

Con absoluta seguridad, la práctica totalidad de los lectores tienen que haber oído hablar acerca de los nuevos capítulos de «La Guerra de las Galaxias» y los juegos que, sobre ellos, se están creando. Más concretamente, y ciñéndose al argumento del «Episodio I: La Amenaza Fantasma», LucasArts ha creado dos juegos de una calidad más que considerable, siendo uno lateralmente opuesto al otro en cuanto a género. Primero está «Star Wars. Episodio I: Racer», un fantástico arcade de conducción futurista, que se centra en escenas cumbre de la película, en la que el joven Anakin Skywalker pilota unas cuádrigas futuristas, al más puro estilo de la película de William Wyler, «Ben-Hur» y del cual hablamos más extensamente en otro Punto de Mira en este mismo número, y después nos encontramos con «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma», el cual vamos a tratar más en profundidad, al igual que el título lo hace con el argumento de la película, pues lo sigue al pie de la letra.



¿Pero cómo? ¿Chewbacca se ha hecho músico? ¡No, qué susto! Debe ser otro Wookie muy anterior a nuestro querido Chewie. ¿Tal vez su abuelo?

FIEL A LA PELÍCULA

En el juego vamos a adoptar los roles de los personajes principales del filme, a excepción de Anakin Skywalker, es decir, el aún joven e intrépido aprendiz de Jedi Obi-Wan Kenobi, su maestro en la religión Jedi Qui-Gon Jinn, la bella y misteriosa reina Amidala y el Capitán Panaka. El «Episodio I» narra el momento previo a las guerras Clon, cuando el senador Palpatine es proclamado emperador y comienza la formación del Imperio. En este tiempo, los Jedi, que son portadores de paz y concordia, deben velar por que el orden predomine sobre el caos y eso es lo que en más de una ocasión les conduce a peligros mortales de los que deben salir apoyándose en su sentido común, sus poderes Jedi y su inseparable sable de luz.

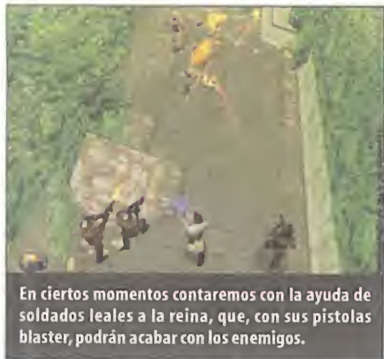
Los movimientos son lo mejor de este juego, que mezcla por partes iguales los géneros aventura y arcade





El sable de luz nos permitirá defendernos de los disparos enemigos, haciéndolos rebotar; podremos incluso devolverlos a aquel que nos los envió.

El cuidado con que los personajes del juego han sido realizados es increíble. Parecen sacados de la película directamente



En ciertos momentos contaremos con la ayuda de soldados leales a la reina, que, con sus pistolas blaster, podrán acabar con los enemigos.



Nos encontraremos con escuadrones de androides complicados de derrotar con el sable de luz o con el blaster, y lo mejor es utilizar un detonador termal.



La perspectiva irá variando según lo precise la acción, pero lo normal es una posición casi cenital que nos ofrecerá la porción de escenario exacta.

Todos los actores de doblaje que han participado en la localización de la película, han hecho lo mismo con los personajes del juego



A lo largo y ancho de numerosos niveles que respetan al pie de la letra la línea argumental de la película, veremos cómo vamos siendo partícipes activos en una serie de sucesos que nos deben llevar inevitablemente a un final feliz, o a la perdición de toda esperanza por parte del bien y la verdad. Al contrario que durante las dos horas largas que permanecemos como espectadores de la película, viendo cómo se suceden las secuencias ante nuestros ojos, sin que podamos hacer nada porque ya está todo predeterminado, en el juego que ahora nos ocupa sí que vamos a poder variar el futuro de nuestros héroes y del reino de la bella Amidala.

El sistema de progreso en «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» es el típico en otro juego de características similares, es decir, derrotar a los miles de enemigos que nos aparecerán por todos lados, superar con ingenio las pruebas mentales, puzzles y enigmas que aparecerán en el escenario, como interruptores, bloques móviles o saltos casi imposibles y entablar conversaciones con diferentes personajes amigables, donde deberemos elegir las respuestas o preguntas a realizar y, dependiendo de aquello que digamos, lograremos diferentes reacciones favorables o desfavorables.

LAS VENTAJAS DE UN BUEN TRASFONDO

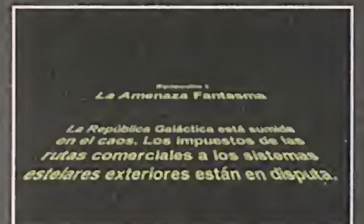
No es que «La Amenaza Fantasma» aporte muchas novedades dentro del software de entretenimiento, pues tanto el sistema de juego como el tipo de acción y el aspecto gráfico ya hemos tenido la oportunidad de verlos en otros títulos de igual apariencia base, como pueden ser las tres partes de «Tomb Raider», «Shadow of the Empire», si es que prescindimos del aspecto de aventura, y «Heretic II», siendo este último el que más se aproxima al tipo de juego que es «La Amenaza Fantasma»; sin embargo, se nota a la legua el toque mágico de la factoría LucasArts, así como el "ambiance" tan atrayente ➤



Traducción digna de un Oscar



Una de las ventajas que tiene LucasArts a la hora de hacer juegos del calibre de este que ahora nos ocupa es que puede emplear todos los elementos que, para hacer la película, han sido utilizados. Así, los efectos de sonido son los mismos y las instantáneas de personajes y de lugares están sacadas directamente del celuloide. Pero una de las cosas que más nos ha llamado la atención y que, por descontado, añade una nota de espectacularidad y realismo a la acción es el hecho de que el juego esté completamente traducido y doblado al castellano, esto último, atención, por los mismos actores de doblaje que trabajaron en el filme. De ahí que el efecto que nos da de estar participando activamente en el desarrollo del argumento de la película es sencillamente impresionante.



Como dos gotas de agua



El cuidado con que los personajes han sido realizados, y la fidelidad que guardan con respecto del original ,está fuera de toda duda. Para ello, los encargados del diseño gráfico de Lucasarts han comparado de forma continua, y en todas y cada una de las poses que realizan en la película y en el juego, a los personajes reales con los ficticios, de manera que la fidelidad sea lo más elevada posible. Sin embargo, y para los más escépticos que solamente creen lo que ven, aquí os ofrecemos una instantánea de Qui-Gon Jinn, maestro de Obi-Wan Kenobi, interpretado por el actor Liam Neeson (Rob Roy). Decidnos si no se parecen...



Habrá posiciones fortificadas, torretas de defensa e incluso vehículos, que podremos usar en nuestra defensa, pues siempre serán mucho más efectivas contra escuadrones adversarios que una simple pistola blaster.


Las conversaciones con los personajes tendrán una importancia capital en el desarrollo de la aventura y en el futuro trato con dichos NPC.


El sable de luz será nuestro arma más eficaz para corto alcance, aunque habrá ciertos enemigos que, al disponer de escudo protector, lo harán inútil.

como seductor que de siempre ha tenido la saga de George Lucas, y eso ya de por sí solo hace que un juego gane muchos enteros de cara al usuario final. Sentirnos en el cuerpo de un todopoderoso caballero Jedi, capaz de manejar con total maestría el legendario sable de luz, casi nos da más morbo, en el mejor sentido de la palabra, que controlar las acciones de un "cachas" anónimo o de una rutilante arqueóloga de curvas insinuantes.

El aspecto visual del juego es soberbio, la recreación de los diferentes escenarios que aparecen en la película es más que notable, aunque hay algunas zonas que podrían haber sido mejoradas, como la ciudad subacuática, o el suelo del planeta selvático, que resulta demasiado artificial, a pesar de las zonas pantanosas, muy bien realizadas y muy realistas, sin embargo.

En cuanto a los movimientos de los personajes, son, tal vez, lo mejor en lo que se refiere a gráficos, así como el realismo y la fidelidad con que han sido representados cada androide, humano o alienígena. Será un deleite para nuestros ojos ver los perfectos mandobles que asestan los Jedi protagonistas con su sable, o las piruetas que son capaces de realizar, o los movimientos y transformaciones de los androides de defensa y, cómo no, los efectos de explosiones, rayos láser y la estela dejada por el paso del arma Jedi en el aire.

Los sonidos y música son un caso aparte, pues echando mano de su derecho para usar los efectos de sonido de la película, han logrado aportarle ese toque de realismo superior a cada disparo, explosión o reactor de nave, pues no podemos evitar que nos resulte familiar tras haber visto más de veinte veces lo que había sido hasta ahora la trilogía más sobresaliente de ciencia-ficción en la historia del cine. No contentos con eso, la LucasArtsha hecho que todos los actores de doblaje que participaron en la localización del filme, hagan lo propio con las frases del juego, lo que hace que tengamos ya la película en miniatura dentro de nuestro ordenador... Todo un lujazo.

La jugabilidad irá "in crecendo", así como la dificultad, pero esta última está tan bien graduada que en vez de frustrarnos y obligarnos a dejar por imposible la superación de una zona concreta, nos incitará a seguir adelante hasta que logremos sobrepasar el escollo.

Estamos seguros de que este juego, por sí solo, gustaría mucho a los amantes del género y a otros que no lo son tanto, pues cualidades tiene de sobra, pero de lo que también estamos seguros es de que el trasfondo que tiene y su argumento, al igual que el merchandising que lleva a sus espaldas, le van a ayudar infinitamente a la hora de conseguir superiores ventas.

«Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» es el perfecto complemento aventurero que se echa en falta en su homónimo argumental «Star Wars. Episodio I: Racer». Imprescindible si se es un amante de la saga.

C.F.M.

Simon Jeffery

Como Jefe de Relaciones Internacionales de LucasArts, es la persona más involucrada con los desarrollos y distribución de títulos de la compañía fuera de las fronteras de EE.UU. Es, también, quien más sabe sobre el futuro de LucasArts en el mercado mundial y sobre todas las producciones de la compañía, pasadas, presentes y futuras en relación a la nueva trilogía «Star Wars» y al Episodio I.
Micromanía habló con Simon Jeffery acerca del lanzamiento y desarrollo de «La Amenaza Fantasma» y «Racer», así como de otros proyectos.

MICROMANÍA: ¿Por qué LucasArts ha decidido afrontar «La Amenaza Fantasma» y «Racer» como dos títulos cuyo lanzamiento está previsto de manera simultánea a nivel mundial a finales de Mayo, teniendo en cuenta que pueden desvelar gran parte de la historia de la película, cuando ésta se estrenará en distintos países, en fechas muy diferentes?
SIMON JEFFERY: *Con Internet creemos que la mayoría de seguidores de «Star Wars» podrán saber todo lo referente a la película al mismo tiempo que ésta se estrene en Estados Unidos y, por otro lado, no queríamos que ningún aficionado a los videojuegos se viera obligado a tener que esperar varios meses, hasta que la película se estrenara en cada país, para disfrutar de todo lo que los juegos basados en el «Episodio I» pueden ofrecer.*
En cualquier caso, los juegos no desvelan toda la trama de la película, sino que recrean parte de la historia y ambientación de «La Amenaza Fantasma», permitiendo participar al jugador en el Universo del «Episodio I», y familiarizarse con él, antes de ver la película.

MM.: Cuando se comenzó con el desarrollo de estos dos juegos, ¿quién tuvo que decidir lo que se podía descubrir y lo que no del guión de la película? En otras palabras, ¿el diseño de ambos juegos tuvo que ser aprobado por Lucasfilm, o incluso por George Lucas, o LucasArts trabaja de manera autónoma en estas áreas?
S.J.: *El desarrollo de «La Amenaza Fantasma» y «Racer» comenzó al mismo tiempo que el guión de la película empezaba a perfilarse de manera definitiva, así que la producción cinematográfica y la de los videojuegos*

Hacia finales de verano anunciaremos más juegos relacionados con la nueva trilogía de «Star Wars»



Jefe de Relaciones Internacionales de LucasArts

tuvo un desarrollo paralelo. George Lucas tenía un gran interés en que parte de su visión sobre la nueva trilogía se llevara a cabo específicamente a través de los juegos, y jugó un papel decisivo en la elección de los proyectos que se tenían que desarrollar. Una vez que la producción de los juegos comenzó, LucasArts y Lucasfilm trabajaron codo con codo para asegurar una simbiosis perfecta entre película y videojuegos. Así, los juegos se pueden ver como una extensión a la película, con todas las divisiones de Lucas trabajando juntas y un "status quo" de respeto mutuo por cada área de trabajo.

MM.: Ya que, en la practica, «La Amenaza Fantasma» ha de ser considerado como "el juego" del «Episodio I», ¿por qué LucasArts decidió que su desarrollo se llevara a cabo con un equipo de programación externo, como es Big Ape, cuando en este caso parece mucho más practico, y casi lógico, que el proyecto fuera considerado de desarrollo interno, formado por LucasArts?

S.J.: *Aunque la gran mayoría de nuestros juegos son de producción interna, ocasionalmente trabajamos, como es el caso de Big Ape, con equipos de desarrollo independientes. Big Ape posee la tecnología y metodología de trabajo adecuadas para afrontar el desarrollo de un título como «La Amenaza Fantasma», así como la profesionalidad para ajustarse a determinadas reglas en la producción y a unas fechas establecidas previamente.*
Pese a todo, y aunque Big Ape ha desarrollado en su totalidad el producto, toda la dirección del proyecto ha contado con una intensa supervisión desde LucasArts, y se ha controlado, en la practica, desde la compañía. De hecho gran parte de las directrices previas del diseño se han realizado en LucasArts, no en Big Ape.

MM.: ¿Tiene LucasArts previsto lanzar otro título relacionado con la nueva trilogía «Star Wars» este año?
S.J.: Bueno, os puedo contar que hacia finales de verano esta previsto anunciar nuevos juegos relacionados con la nueva trilogía, pero de momento queremos centrarnos en «Racer» y «La Amenaza». ¡Son estupendos!

MM.: ¿Por qué, en el caso de «Racer», decidisteis basar todo el diseño del juego en una secuencia tan concreta de la película, en lugar de utilizar una visión de conjunto mas amplia y un concepto más profundo como es «La Amenaza Fantasma»?

S.J.: *La razón es que queríamos trabajar en una doble vía. «La Amenaza Fantasma» es, por múltiples factores, "el juego" de la película. La acción lleva al jugador a través de una gran variedad de escenarios y ambientes, extraídos en su mayoría de la película, y le presenta a casi todos los personajes principales de la historia. Es una producción pensada para todo tipo de públicos. Un producto de consumo masivo, en definitiva.*
«Racer» se centra en una secuencia especialmente atractiva de la película, y la ofrece al jugador como una experiencia interactiva. Cuando las películas de la primera trilogía se estrenaron, los seguidores de «Star Wars» quisieron haber tenido la oportunidad de vivir de manera interactiva secuencias como la de «El Retorno del Jedi», con las carreras de las motos "speeder" a través de los bosques de la luna de Endor. Gracias a la tecnología actual, los jugadores tienen la posibilidad de revivir partes de la nueva película en toda su plenitud.

MM.: Si miramos a todos los juegos que LucasArts ha publicado hasta el momento relacionados con «Star Wars», nos encontramos con gran variedad de géneros y títulos, desde los arcades en primera persona («Dark Forces», «Jedi Knight») hasta la estrategia («Rebellion»), pasando por acción 3D («Rogue Squadron 3D», «Shadows of the Empire») o simuladores espaciales (toda la serie de «X-Wing»). Sin embargo, todos se basan en conceptos relativos al Universo de «Star Wars», y no existe ningún juego basado en las películas, como verdadera adaptación. ¿Serán todos los juegos basados en la nueva trilogía verdaderas adaptaciones de los guiones cinematográficos (o, al menos, de ciertas ideas concretas de las películas)? Si es así, ¿qué tipo de nuevos títulos nos podremos esperar, y en que géneros se concentrará LucasArts?



S.J.: *El Universo «Star Wars», tanto las películas de la primera trilogía como todo lo relacionado con el «Episodio I», ofrece la necesaria diversidad y riqueza de conceptos como para afrontar una doble vía de trabajo, así que es seguro que existirán tanto versiones de las nuevas películas como juegos basados en otras historias alternativas y guiones. Pero lo que de momento no puedo desvelar es todo lo que ofreceremos. Lo que nos interesa es asegurar aspectos como diversión e innovación.*

MM.: En relación a títulos alternativos sobre «Star Wars», se rumorea que el desarrollo de «Force Commander» se paralizó debido a diversos cambios que afectaban a la inclusión de unidades que aparecen en la nueva película, así como una adaptación del guión de ésta al concepto del juego. ¿Es esto cierto? Si no, ¿cuál ha sido la razón para el retraso que ha sufrido el juego?

S.J.: *No, no es cierto que «Force Commander» se haya paralizado debido a la nueva película. Como muchos otros títulos, «Force Commander» se ha visto afectado en su producción por cambios en el diseño, ideas y tecnología aplicados al desarrollo, para que el juego pueda llegar a ser lo mejor posible. La estrategia en tiempo real es un género muy atractivo con equipos líderes en este campo como Westwood o Blizzard. Lo que queríamos era asegurarnos que «Force Commander» pudiera ofrecer algo nuevo en el género, de modo que se pueda llegar a convertir en un título destacado en el mercado por sí mismo, y no por aprovechar ciertas ideas que sabemos que tienen una buena aceptación. Y esto, os lo aseguro, lleva tiempo, pero estamos realmente contentos con los resultados que estamos obteniendo. Creo que cuando los jugadores lo vean estarán de acuerdo con nosotros en que no es el típico clon de «Command & Conquer».*

MM.: ¿Tiene LucasArts planeado el desarrollo de juegos basados en la nueva trilogía «Star Wars», o en el mismo «Episodio I», para consolas de nueva generación como Dreamcast o PlayStation 2? Se dice que Square Soft, en Japón, está trabajando en el desarrollo de un JDR para PlayStation 2 basado en «La Amenaza Fantasma». ¿Es eso cierto? Y, si es así, ¿por qué Square?

S.J.: *Os aseguro que es completamente infundado y que se trata de una historia totalmente falsa, fruto de una descabellada especulación que tuvo lugar durante la celebración de la Feria del Juguete de Tokyo. Algún mal informado "periodista" escuchó comentarios sobre nuestro trabajo con EA Square, y se inventó una historia alucinante. La única verdad de la relación entre LucasArts y EA Square es que esta compañía se encarga de distribuir nuestros juegos en Japón. Del mismo modo que Electronic Arts distribuye a LucasArts en el mercado español, EA Square lleva la distribución de los productos de PlayStation y PC en Japón.*
En lo referente a la producción para nuevas plataformas, lo único que puedo decir, de momento, es que en cuanto tengamos algo que anunciar, lo haremos.

MM.: «La Amenaza Fantasma» y la nueva trilogía «Star Wars» ofrecerán a LucasArts un referente fantástico para la producción de nuevos juegos pero, ¿será ésta la única fuente de la que las historias y producciones de LucasArts se nutrirá en el futuro, o tenéis intención de continuar desarrollando juegos que no tengan nada que ver como «Indiana Jones & the Infernal Machine»?

S.J.: *El «Episodio I» es sólo el inicio de una nueva trilogía. Sin embargo, el estilo tradicional de LucasArts es el desarrollo paralelo de juegos originales y de títulos basados en «Star Wars» o «Indiana Jones». Títulos como los de la serie «Monkey Island» o «Grim Fandango» son parte importante de nuestra historia; son nuestra herencia como compañía de cara al futuro, así que podemos asegurar que continuaremos diseñando juegos originales y creativos mientras al público le sigan gustando.*

- Compañía: **GREMLIN INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**



Los objetivos de cada misión son bastante repetitivos, y acaban pareciéndose demasiado entre sí



Procesador: Pentium 166 Mhz • Disco duro: 37 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (Soporte completo)

TECNOLOGÍA:	73
ADICCIÓN:	70

El mayor desafío que nos presenta es conseguir dominar los movimientos de nuestro tanque. Con una red local, o a través de módem, su diversión aumenta en varios enteros. Los decorados son tan similares que muchas veces confundiremos distintas zonas del mapa.

puntuación total **72**



Wild Metal Country

Nervios de acero

Érase una vez un conjunto de planetas perdidos en el espacio, en cuya superficie la vida evolucionaba sin problemas de ningún tipo. La tecnología adquirida por los habitantes de esta zona alcanzó tal nivel, que las máquinas construidas con fines benévolos acabaron constituyéndose en dueñas y señoras de todo lo que allí había. La zona tuvo que ser evacuada ante el inminente peligro de guerra. Ahora, varios años más tarde, ha llegado el momento de recuperar el terreno perdido.

Esta historia es la que sirve de excusa para adentrarnos en la superficie de varios planetas y devolver la quietud a cada uno de ellos a lo largo de distintas fases. Para ello contamos con un tanque, a elegir entre cinco, y nuestra habilidad. Y esto último no lo decimos sin más; la razón es el difícil control de los tanques, que puede llegar a desesperar. En vez de disponer de los cuatro controles habituales para desplazarnos, nos sorprende con otra modalidad de manejo, al estilo de los tanques de guerra. Cada uno de las dos orugas se maneja por separado lo que obliga a una coordinación perfecta para realizar las maniobras. Si a esto le unimos que la torreta posee movimiento independiente, la cosa se complica.



Las duras laderas de las montañas no son obstáculo sencillo ni siquiera para los tanques futuristas puestos a nuestra disposición.

Una vez "dominado" el movimiento, comienza la exploración de cualquiera de los mundos existentes. Se trata de terrenos abiertos, con una gran cantidad de montañas y depresiones en los que la monotonía es la nota predominante. El objetivo es encontrar unas cápsulas energéticas y llevarlas al lugar de inicio; cuando llevemos todas, nos permitirá guardar la partida y empezar un nuevo mundo.

La dificultad estriba en acabar con los enemigos que por allí pululan y evitar la abrupta orografía para llegar a nuestros objetivos. Y aquí se acaba todo. Una historia futurista, como muchas otras, que da paso a un juego de desarrollo tan simple como el parchís. Y, ¡ojo!, no queremos decir que un juego simple sea malo –la historia muestra muchos ejemplos contrarios–, tan sólo que en este caso se unen simplicidad y falta de adicción.

En el modo multijugador la cosa es más entretenida, sin llegar a deslumbrar. Se ofrecen tres variedades distintas entre las que no podía faltar "Frag" (equivalente a Deatmatch).



Ante nosotros una de las ansiadas cápsulas. Con ésta y otras siete más habremos superado con éxito la tarea de esta misión.



Éste es el lugar en donde comienza la misión ya a él deben ser llevadas las cápsulas energéticas cuando las encontremos.



¡EN LÍNEA RECTA, POR FAVOR!

La física no engaña, y una de sus premisas dice: "La línea recta es el camino más corto entre dos puntos". Esta sencilla frase se convierte en todo un reto con «Wild Metal Country» por dos motivos: el difícil manejo del tanque y las continuas inclinaciones de la superficie. De este modo, cuando nos crucemos con algún tanque enemigo habrá que estar atentos a varios factores. El primero es el ya citado. El segundo es el manejo de la dirección de la torreta. Y el tercero es la precisión al disparar ya que a mayor tiempo de pulsación, mayor distancia recorrerá el proyectil (al puro estilo «Worms»). Acertar en el blanco a la primera es harto complicado, y si no ya veréis.

catálogo NEWSOFT



Más de 300 alucinantes juegos shareware para jugar directamente desde el CD-Rom. Incluye navegador clasificado por categorias.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Siente la emoción de los mejores juegos 3D, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



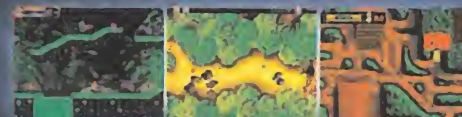
Más de 250 juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM (desde cualquier unidad de CD).



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Seis fantásticos juegos para PC, totalmente nuevos, en versión completa. Acción, habilidad, estrategia...Toda la diversión en un cd-rom.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



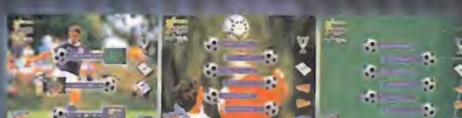
6 fantásticos juegos completos preparados para disfrutarlos directamente desde el CD-ROM. Fantasia, aventuras, habilidad, etc. Todo sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Todos los mejores juegos de fútbol del momento en versión shareware para PC.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Con Napión podrás visitar las épocas más remotas de la historia en una aventura 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



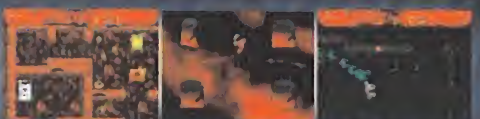
Tu habilidad es la única arma de que dispones para llegar el primero en esta endiablada carrera. Hielo, barro, fuego... todo está en tu contra, pero con reflejos y astucia serás el CAMPEÓN.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



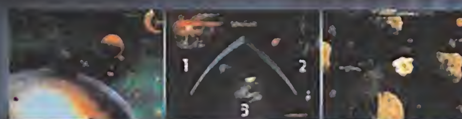
Maneja 6 personajes principales con diferentes armas. Más de 30 monstruos y enemigos distintos. Espectaculares gráficos 3D y más de 60 niveles.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se avecina la más terrible invasión extraterrestre, miles de naves enemigas se preparan para atacar la Tierra. Tú eres la alternativa para salvar la especie humana de su total desaparición.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se prepara un inminente ataque frontal. La MAFIA ha declarado la guerra. Defiende el sector de la ciudad que todavia no ha sido reducido. Elige las misiones y difruta de un auténtico subidón de adrenalina.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



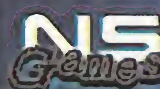
El juego de combate más inspirador. Seres mutantes se enfrentarán a ti en unos escenarios de lo más revelador.Comprueba tu poder y disfruta.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.

¡YA A LA VENTA!

Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.





www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente:902 414 414

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



Cryo tiene muy buen olfato para muchas cosas, pero esta vez no lo ha demostrado a la hora de elegir un título para el juego que nos ocupa, porque ni es un juego sólo de vikingos ni se demuestra furia por ninguna parte. Hay vikingos y trasluce algún que otro enfado, pero de ahí a enfurecerse.





Procesador: Pentium 166 • Disco duro: 110 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (módem, serie, IPX, TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	74
ADICCIÓN:	78

La ausencia de un modo campaña es una de las mayores carencias del juego. Tiene más razas distintas con las que jugar que cualquier otro juego similar. Proporciona una continuidad al género, con innovaciones casi imperceptibles.

puntuación total **77**



Saga: La Furia de los Vikingos

La historia se repite

Según las propias pretensiones de Cryo, Saga estaba llamado a ser la mezcla perfecta entre «Warcraft II» y «Age of Empires», una afirmación cuanto menos peligrosa, y que no llega a cumplir. El juego está mucho más cerca de «Age of Empires», porque aunque se haya intentado plasmar la vehemencia e intensidad de los combates de «Warcraft II», no se ha conseguido. Se queda en un juego de estrategia en tiempo real en el que prima –porque no hay más– la recolección de recursos y el combate, con un poquito de construcción.

Pero con todo, lo que más llama la atención de «Saga» es que, cuando empiezas a jugar, puedes hacerlo en cualquiera de las 25 misiones –8 de ellas tutoriales– que el juego incluye. Con esto se pierde la emoción que proporciona un inexistente modo campaña, en el que llegar al nivel siguiente es un incentivo para pasar en el que estamos, y carece totalmente cualquier historia o línea argumental que se le pudiera haber dado al juego. Esto no quiere decir que «Saga» no de juego para rato, porque aunque podamos acceder a cualquier misión, la mayoría tienen un buen nivel de dificultad que nos hará emplearnos a fondo para pasarlas. Y cuando hayamos acabado con todas, todavía nos quedan las multijugador y las que creemos nosotros mismos con el editor.

El juego sigue el modelo clásico de títulos similares de estrategia en tiempo real



La magia es uno de los elementos más interesantes, y también muy poderoso estratégicamente hablando.



Al atacar poblados, la única defensa que habrá será la de las propias unidades que los habitan.

ERASE UNA VEZ...

La intro, magnífica, hecha con todo lujo de detalles para ponernos en antecedentes. Los textos, en castellano, tan bien traducidos como el manual. Entramos en el juego. Los gráficos, en tres posibles resoluciones, son pequeños, con un nivel de detalle aceptable, aunque los fondos y la niebla de guerra desmerezcan algo el conjunto. Nos ponemos manos a la obra. El entorno, clásico a más no poder, con un menú estático en el lado izquierdo que molesta un poco, pero que nos da acceso a todas las funciones del juego. El manejo, todo con ratón, no es para tirar cohetes, pero algo vamos haciendo: seleccionamos nuestros hombres, les damos órdenes, recolectamos, construimos, creamos más hombres. Hasta aquí nada diferente a lo visto hasta ahora.

Profundizamos un poco probando alguna misión más. Descubrimos que el desplazamiento del mapeado es un poco brusco, pero acabamos acostumbrándonos. Tenemos ocasión de realizar nuestros primeros combates, en los que se nota un poco de descoordinación entre las tropas, que puede ser debida a la falta de especialización de las mismas, a lo mal que se controla el combate, o a que la IA va por su lado. Resumen: atacamos a mogollón y algo conseguimos. Nuestros enemigos no parecen muy distintos a nosotros. Elegimos otra raza y nos damos cuenta que, salvo algunas diferencias puntuales, a todas se juega prácticamente por igual, con la misma estrategia de producción y combate, con la excepción de centauros y gigantes, que solo combaten.





Cada raza tiene unos recursos distintos que utiliza para construir y para alimentarse.

Lo mejor: el tratamiento que se le da a la magia, y la influencia del cambio de estaciones en el juego







Los gigantes, junto con los centauros son las razas más belicosas y menos civilizadas.

También percibimos que, salvo un par de ellas, todas las misiones son destruir, aniquilar y exterminar. Un poco más de variedad en los objetivos no habría estado mal. También descubrimos cosas curiosas y agradables: la caza y la crianza del ganado están bien recreadas –¡podemos manejar hasta a las vacas!–, los tres niveles de zoom son útiles dependiendo en qué ocasiones, y se dejan ver algunos aspectos de diplomacia entre los distintos clanes.

CUESTIÓN DE MAGIA

Lo que nos llama la atención es la gestión de la magia, opuesta al concepto de la religión, algo muy específico de cada raza. La magia es el arma de combate más poderosa de «Saga», pero su desarrollo exige dedicación. Para conseguirla necesitamos tres ingredientes: un mago –que centraliza el poder–, un templo –que la produce– y un dolmen –que la canaliza–. La magia está representada en forma de hechizos escalonados en niveles que se nutren, en la persona del mago, de una serie de fuentes mágicas –más gestión de recursos–.

La magia vale para los pueblos paganos, ya que los cristianos –El Pueblo de Sur–, cuenta con la anti-magia o religión, basada en los mismos conceptos y funcionando de la misma forma, pero con otros nombres: monje, monasterio y dolmen. Los anti-hechizos contrarrestan a los hechizos paganos, y se nutren de anti-maná, opuesto al maná de los no cristianos. También existe la posibilidad de que los paganos tengan anti-magia y viceversa, tan sólo con conseguir integrar al personaje correspondiente en su clan. Con la combinación de ambos poderes se abre un abanico de opciones muy interesante.

UNO MÁS

«Saga» no pasará a la historia como un juego muy destacado, ni tampoco creará escuela, ya que no descubre ningún concepto nuevo. Pero es agradable de jugar y tiene la adicción aparejada a la estrategia en tiempo real. Bien es cierto que no cumple las ambiciosas expectativas que se había planteado, pero contenta sin problemas al estratega medio.

Técnicamente se ve la mano de Cryo con su indudable buen hacer, pero es un género en el que aún no están maduros, a pesar que últimamente lo intentan bastante. Los gráficos sirven para lo que fueron hechos, y el interfaz nos mueve por ellos de forma bastante aceptable, con lo que la jugabilidad está respaldada. No es tampoco un juego difícil, ni en su planteamiento estratégico ni en la IA, por lo que cualquiera puede enfrentarse a él. El editor requiere su tiempo, pero con paciencia todo se consigue. El modo multijugador hace acto de presencia y nada más.

Viendo el enésimo juego de estrategia en tiempo real en el mercado que no aporta gran novedad al género, nos preguntamos si no estará ya demasiado saturado. De momento Saga se ha hecho un hueco, efímero, pero un hueco al fin y al cabo. Hay que exprimirlo mucho para sacarle el jugo, pero se consigue.

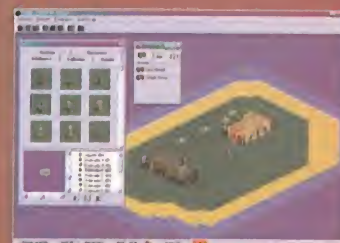
C.S.G.

Más clanes que ninguno



Algo que no se le puede discutir a «Saga» es que el número de razas –aquí llamadas clanes– presentes en el juego es más elevado que cualquier otro juego de estrategia en tiempo real similar. Nada más y nada menos que 7 clanes entre los que escoger: vikingos, gigantes, enanos, elfos, centauros, trolls y habitantes del sur. Desgraciadamente, ni podemos elegir el clan que manejaremos ni tampoco el número de clanes contra el que jugar, pues estos parámetros vienen dados de forma automática por cada escenario. Aunque no tengan diferencias de manejo, los clanes son muy distintos entre sí, lo que añade una nota de variedad necesaria al juego. Todos los clanes se caracterizan por tener una forma de vida peculiar, que condiciona su comportamiento en el juego. Los tipos de personajes son comunes: mujeres, hombres y magos –salvo los gigantes y los centauros, que no tienen estos últimos–, y los tipos de construcciones también: casas, armerías, almacenes, templos, dólmenes, etc. –los gigantes y los centauros sólo tienen los dos primeros–. Lo que les hace peculiares, y varía la estrategia a emplear con cada uno, es su religión, los materiales con que construyen –si lo hacen–, su medio de alimentación y su forma de lucha –armas, magia–. De esto se desprende que el entorno en el que viven, el terreno y las cambiantes condiciones atmosféricas son vitales de cara a su desarrollo y defensa de su raza. Todo ello pone la nota peculiar a la estrategia de «Saga».

El juego patas arriba



Una de las posibilidades más interesantes que nos brinda «Saga es a través de su completo editor de escenarios. Con él, podremos crear nuestras propias misiones, pero también modificar a nuestro antojo las que el juego trae predefinidas. Se trata de un completo editor también muy fácil de manejar, gracias en parte a que todos los menús están en castellano, al igual que los manuales on line, que proporcionan explicaciones puntuales a todos los aspectos de la creación. Y los que no, son fáciles de obtener mediante experimentación.



Con el editor podremos variar la disposición de unidades, decorados, edificios y demás elementos presentes en el juego. Pero también podremos añadir y quitar clanes –o miembros del clan– dentro del mismo mapa, para hacerlo más interesante. Y, en el colmo de la flexibilidad, podemos definir las consecuencias que tendrán ciertas acciones de las tribus dentro del juego, decidiendo acontecimientos internos que influyen en el transcurso de la partida.

Aunque sea ya mucho pedir, un editor de unidades habría sido un colofón perfecto a esta gran utilidad que incluye «Saga».





Saga: La Furia de los Vikingos *Las mejores misiones*


En condiciones meteorológicas adversas, la visibilidad y el campo de visión en el mapa se ve reducido considerablemente.


En las misiones en las que tengamos que proteger a alguien, deberemos mantener el grupo cerca de él constantemente.


Las bifurcaciones hay que considerarlas con cuidado, ya que la elección del buen camino es vital para el éxito en la misión.

MISIÓN CATTLE

En el pequeño mapa de esta misión, en la que somos el troll Zog zog, para cumplir nuestro objetivo tenemos dos opciones: o tener 12 vacas al final del verano, o matar al gigante K'nrug, que es quien nos pide cuentas sobre su ganado. La mejor opción de las dos, puesto que el gigante es mucho más poderoso que nosotros y tiene armamento, es reunir todo el ganado, que está desperdigado en dos territorios distintos al sur y al sudeste de nuestra posición de inicio. Para ello tenemos que conseguir construir a toda velocidad, pues el verano llega rápido, un barco con el que ir a recoger el ganado. La posición de partida del gigante K'nrug está al oeste de la nuestra, en otro territorio al que sólo hay acceso por mar. No hay más clanes en este nivel, y si no nos damos prisa, el ganado se ahogará con el deshielo.

MISIÓN GIANT

Con tan sólo una pareja de gigantes tenemos que acabar con todos los clanes que pueblan el mundo. Pero lo primero que tenemos que hacer es juntarlos, ya que están en dos territorios distintos, por lo que necesitaremos construir un barco utilizando todos los esfuerzos de la mujer gigante. Los trolls que tenemos que destruir están al norte de la posición de partida del gigante, pero son demasiado numerosos para enfrentarse a ellos abiertamente tan sólo con un gigante. Cuando acabemos con los trolls, cruzaremos el mapa en dirección oeste con todos nuestros gigantes hacia los dominios de los campesinos del sur, que también en buen número esperan más pronto o más tarde nuestra visita. Los hombres del sur, cuyo poblado está al sudoeste, son muy numerosos y poderosos, por lo que no intentaremos atacarlos hasta no ser lo suficientemente poderosos y disponer de una buena carga mágica.

MISIÓN SLEEP

Comenzamos manejando a la valkiria Lingar, que debemos llevar hasta el dolmen que hay en la parte noreste del mapa, justo en el extremo opuesto de partida para acabar con la maldición que pesa sobre el mundo y que tiene adormecidas a todas las razas. Cuando rompamos el hechizo y nuestra valkiria obtenga sus poderes, tendremos que acabar con las dos razas de gigantes y la de elfos que pueblan el mundo. Los gigantes Ferungar y Aurungar se encuentran al este del poblado de los campesinos del sur, y el gran asentamiento de los elfos se encuentra al norte de la posición de inicio de los campesinos. Cualquiera de las dos razas son poderosas, pero atacaremos primero a los gigantes, antes de que aumenten su población, y teniendo en cuenta que no disponen de magia ni de las armas de los elfos. Uno de los dos clanes de gigantes dispone de construcciones, mientras que el otro las tiene que realizar.

MISIÓN VALKYRIE

Comenzamos el nivel con cinco guerreros vikingos bajo nuestro mando, con la difícil misión de conseguir 200 unidades de magia, para lo cual necesitas conseguir poderes mágicos que sólo te puede proporcionar una valkiria. Nos dirigiremos hacia el sur, hacia el este y luego hacia el norte bordeando los bordes de la pantalla hasta llegar al lugar donde los gigantes Ferungar tienen prisionera a la doncella elfo Hlin. Cuando consigamos liberarla, ya con los poderes mágicos, pondremos rumbo al oeste hasta encontrarnos con el gigante Bergelmir, que custodia un dolmen, un templo y una forja, de los que nos aprovecharemos tras acabar con dicho guardián. Cuando ya tengamos nuestro ejército bien equipado, ya podremos dirigirnos a por los trolls que se encuentran en la esquina nordeste, donde tienen el templo que nos falta para conseguir nuestras últimas unidades de magia.

MISIÓN GENGIS

En esta misión controlamos un grupo de centauros con el único objetivo de llegar hasta un paso sobre un rio que está al final del mapa, todo al oeste, que es en la dirección en la que tendremos que avanzar. Es, pues, un escenario de combate constante. Avanzaremos siguiendo el camino y evitando los enfrentamientos en la medida de lo posible, aunque en el momento que invadamos el territorio de otro clan, este lo sabrá y nos buscará, aliándose con el resto de clanes cuyos territorios hayan sido invadidos por nosotros. Hacer frente a los centauros de Djingar no será muy difícil, aunque posiblemente tengamos bajas, pero para derrotar a los enanos debemos contar con un ejército poderoso: la función reproductora de nuestros centauros es vital en esta fase. Una vez superados los enanos, tan sólo el pueblo del sur Tain Bo nos separa de nuestro objetivo final, custodiando el paso que nuestra raza anhela.

MISIÓN CRUSADE

Como el título de la misión indica, somos una orden de monjes guerreros cuya misión es hacer valer la verdadera y única fe, para lo cual tendremos que destruir todos los templos paganos que haya en el mundo. Comenzamos en una isla en la parte sudoeste del mapa, ocupada sólo por nosotros, por lo que podremos expandirnos con tranquilidad y construir barcos para llegar a los territorios de los infieles. Al norte de nuestra isla está el territorio del clan de Hadningar, que se convertirán a nuestra fe si acabamos con el clan de Vilmingar, que habita una isla al este de la de Hadningar, y a por ellos tenemos que ir. Cuando los hayamos derrotado, y con los Hadningar de nuestra parte, ya tendremos suficientes tropas para acabar con el último clan restante, los poderosos semi-trolls de Niflungar, que ocupan un territorio al este de nuestra posición inicial y al sur de la isla de los Vilmingar.

MISIÓN METAL

Con tan sólo tres mujeres y tres guerreros vikingos, además de dos vacas y un knorr de transporte, comenzamos esta misión, con el ambicioso objetivo de fundar un asentamiento y acabar con todos los clanes que se disputan el mundo. Aparecemos en una pequeña


El nivel 5 se desarrolla en el interior de un castillo, variando (para fácil) la estrategia a seguir al ser un espacio cerrado.


Para acabar con el barón deberemos acorralarlo en una habitación de la que no pueda escapar.


Aprovecharemos hasta la saciedad la habilidad de los oficiales para curar a los heridos, antes de que mueran, por supuesto.


La diferencia de altura es un factor estratégico importante para el que está más alto, cosa que debemos buscar siempre.


Los grupos numerosos de enemigos son una amenaza imprevisible, por lo que no avanzaremos mucho al luchar para que no salgan más.


Los enemigos utilizarán la táctica de rodear a unidades individuales, por lo que mantendremos el grupo y buscaremos espacios abiertos.

isla, pero demasiado pequeña para crear un poblado, por lo que nos meteremos en el barco y nos dirigiremos en dirección noroeste hasta un gran territorio donde los recursos son abundantes, pero hay también un clan de enanos; o por el contrario nos dirigiremos hacia el norte y luego hacia el oeste bordeando el borde del mundo hasta encontrar en la esquina noroeste del mapa una pequeña isla alargada, con menos recursos pero más tranquila. Sea como fuere, desarrollaremos nuestro clan hasta que nos veamos lo suficientemente fuertes para atacar a los enanos, y una vez vencidos estos, iremos a por los vikingos de Niflungar, en una isla en el sudoeste del mapa.

MISIÓN ROADS

Somos una raza de campesinos del sur que tenemos que hacer frente a los ataques de los trolls que provienen del norte al menos durante dos inviernos. Cerca de nosotros hay dos clanes, los elfos de Eldelingar y los enanos de Bumgar, de los que tenemos que conseguir que se alíen con nosotros contra la amenaza troll. Sin esos ejércitos, podremos resistir un verano, pero al siguiente, los ataques combinados de los dos clanes de trolls, acabarán por hacerse con nuestro dolmen. En este escenario, con resistir conseguiremos la victoria, pero si decidimos atacar a los trolls debemos saber que se encuentran muy al norte de nuestra posición inicial, y que aunque no cuentan con poblados muy bien dotados, son muy numerosos y están bien preparados para la guerra. De cualquier forma, mediante la diplomacia, el comercio y nuestro propio crecimiento debemos granjearnos la amistad de elfos y enanos.

MISIÓN MAGIC

La explicación de esta misión es bastante breve, con un clan de elfos debemos destruir a todos los restantes para garantizarnos la paz en nuestras tierras. Los más próximos a nosotros, y por tanto los más peligrosos son los trolls de Yukungar, cuyo poblado está al norte del nuestro próximo a nuestro almacén. Desarrollaremos al máximo nuestras fuerzas, y sobre todo las mágicas, para lo cual tendremos que atacar a los enanos de Bumgar, cuyo poblado está en la parte norte del mapa, y que poseen un dolmen y un templo. Una vez acabemos con ellos, siempre dejando un retén de defensa en nuestro territorio por las incursiones de los trolls, atacaremos a los vikingos de Niflungar, localizados en una isla en la parte sudoeste del mapa, sólo accesible mediante barcos por mar. Cuando ya seamos lo suficientemente fuertes, y poseamos suficientes hechizos y señores de las runas para realizarlos, podremos dirigirnos a por los malvados trolls. También podemos invertir el orden de los ataques y acabar primero con los trolls, aunque puede que nos resulte un poco más complicado.

MISIÓN ICE

En esta misión nuestras fuerzas están divididas entre dos territorios, que podemos hacer que se desarrollen por separado, aunque lo más óptimo sería juntarlas. Nuestro principal enemigo son los gigantes de Aurungar, localizados en la parte norte del mapa, aunque los demás clanes también pueden llegar a atacarnos. El más cercano a nuestro puesto del norte, y también uno de los más poderosos son los vikingos de Yrlingar, que poseen una gran cantidad de guerreros y dos barcos. No debemos de perderles de vista, pero tampoco molestarles avanzando hacia el sur, puesto que sería un suicidio. Los terceros en discordia son el pueblo híbrido de Lokungar, formado por gigantes, enanos y vikingos, situado en un territorio en la parte este del mapa, pero con claras ansias expansionistas. En esta misión debemos recoger recursos y producir a toda velocidad, pues al estar divididos, cualquier enemigo es más fuerte que nosotros con mucho. Cuidado con la llegada del invierno.

MISIÓN SEVEN

Difícil papeleta se nos viene encima, ya que con un único guerrero vikingo tenemos que vengar la muerte de todos los habitantes de nuestro clan a manos de los troll Yukungar. Comenzamos con nuestro hombre en una playa en la parte oeste del mapa de la misión, pero nos adentraremos en la tierra para llegar hasta el clan Bumgar que custodia la valkiria imprescindible para nuestra misión, a la que no podremos acceder hasta que no tengamos el suficiente prestigio para que los enanos nos admitan. Obtendremos prestigio cuando acabemos con un clan, que puede ser el de los gigantes Lokungar, opresores de los Tain Bo, que se encuentran en la parte noreste del mapa, a los que llegarás siguiendo la línea de costa hacia el este. Con los poderes mágicos de la valkiria, y el clan Bumgar de nuestro lado, ya podemos hacernos a la mar hacia la isla que hay en la parte sur central del mapa y que contienen el poblado de los Yukungar.

MISIÓN SEAS

Nuestro pueblo elfo se ha quedado sin sus frutas mágicas, los glittinirs, que constituyen la fuente de la magia para nuestros señores de las runas. Debemos buscar glittnirs y acabar con todos los clanes oponentes. Partimos de un territorio situado en la esquina nordeste del mapa, sin más enemigos próximos, y los glittnirs están en una pequeña península justo en el extremo contrario del mapa, al sudoeste. Para llegar hasta allí, tenemos que atravesar la franja de continente que hay al sudoeste de nuestro territorio: esta franja está ocupada por cuatro clanes de gigantes: Ferungar, Aurungar, Berkungar y Lokungar. Es aconsejable que no nos enfrentemos con ellos hasta que no tengamos la plenitud de fuerzas mágicas. Cerca de los glittnirs hay dos islas que albergan el clan de los Bumgar, enanos altamente desarrollados contra los que también tendremos que enfrentarnos.

MISIÓN RIVER

Ahora emularemos a los vikingos más clásicos saqueando y destruyendo cuantos clanes se interpongan en nuestro camino mientras seguimos el curso del río. Contamos con dos barcos y suficientes fuerzas convencionales y mágicas para hacer frente a cualquiera, aunque si disminuyesen mucho tendríamos que buscar un asentamiento para recuperarnos. Según descendamos por el río nos encontraremos a: los enanos Bumgar, en el primer recodo orilla derecha; los gigantes Fenrungar, en la misma orilla a continuación de los enanos; los campesinos Tain Bo, antes de llegar a la bifurcación en la orilla izquierda. Donde el río se bifurca, iremos por el camino de la derecha, para encontrarnos, justo cuando el río llega a mar abierto, en la orilla derecha, el clan de los troll Yukungar. Aunque lo más aconsejable es ir combatiendo razas según bajamos el río, no es necesario seguir ese orden para conseguir el éxito.


Mantener la formación más adecuada en nuestras tropas es vital para no provocar una desbandada antes de tiempo y se organiza mejor el ataque.


Y, por supuesto, una retirada a tiempo es una batalla ganada, que dirán los estrategas más experimentados y curtidos del lugar.


El ataque a distancia con fuego, por parte de arqueros y enanos, es un arma muy poderosa que utilizaremos con mucha frecuencia.

Punto de Mira

- Compañía: **EXORTUS/PROJECT2**
- Disponible: **PC CD**
- En preparación: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**

Combinando aventura y acción, «Tunguska» es un programa que puede situarse en una línea similar a la «Resident Evil», teniéndonos que enfrentar contra enemigos en frecuentes situaciones a la vez que hemos de resolver puzzles dentro de una línea argumental que llega a implicar muy estrechamente al protagonista. Esta fórmula, ya bastante común, parece que está orientada a reclamar la atención de un gran número público.





Procesador: 133 Mhz • Disco duro: 40 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	67
ADICCIÓN:	72

No es una mala idea, pero está llevada a cabo con carencia de imaginación. Armas blancas de todas las disciplina y un repertorio de golpes digno del propio Bruce Lee, representan su mejor baza. Los gráficos muestran un buen acabado, pero a lo largo de la aventura se hecha de menos la variedad en este sentido.

puntuación total 71





Tunguska. Legend of Faith

De la ejecución al infierno

El héroe de esta aventura es Jack Riley, un musculoso individuo al más puro estilo Stalone, con el que tantos de nosotros nos sentimos "identificados" en un videojuego. Sentenciado a morir en la silla eléctrica por varios asesinatos que por supuesto él no ha cometido y que para colmo han tenido entre sus víctimas a su propia novia, Jack es arrancado de este mundo y llevado a otra dimensión en un camino a través del espacio-tiempo que comienza justo en el momento de su ejecución. Tras este momento, Jack se encuentra en un lóbrego castillo medieval repleto de corredores y salas, que a partir de entonces serán el escenario de fondo en el que transcurrirá la aventura. A parte de esto, el programa nos cuenta una confusa historia con relación con un misterioso desastre en tuvo lugar en la lejana tierra de Tunguska a principios de siglo en el que se supone el impacto de una nave alienígena que posibilita la puerta inter-dimensional que es la que afecta a Jack. Nuestro objetivo es recuperar tres talismanes en poder, cómo no, de las fuerzas del mal.



Los escenarios de «Tunguska» han sido realizados con sentido de la estética.



Esta torre tiene la capacidad de moverse, limitando u ofreciendo el acceso a otra parte del castillo.

«Tunguska» no sorprende, consigue mostrar bastante calidad en algunos aspectos y posee una jugabilidad aceptable, pero carece de esos detalles que distinguen un juego de los demás

HÉROE DE HOY, HAZAÑA DEL MEDIEVO

Tras esta puesta en escena, y al comenzar la aventura, pronto nos daremos cuenta de que en este programa son los combates el factor que está más presente, puesto que nuestro protagonista deberá enfrentarse continuamente contra adversarios que, a pesar de no encontrarse en gran número, sí plantea una elevada dificultad el derrotarlos. De hecho, nuestro personaje tiene una colección de golpes muy extensa en la que se irán incorporan nuevos movimientos a medida que consigamos nuevas armas. En este sentido la dificultad de los combates irá aumentando paulatinamente, así como nuestra capacidad para hacerles frente. Debido a la dificultad de estos combates y a la amplia variedad de movimientos, estos se revelan como el aspecto más atractivo del juego. También estaremos a merced de peligros como trampas y espartanos sistemas de seguridad.

Las otras tareas a tener en cuenta, como la resolución de puzzles y enigmas por un lado, y la de búsqueda de objetos mediante exploración por otro, son también importantes, pero no se han llevado a cabo con la misma profundidad ni acierto. Los puzzles, pese a ir complicándose, están diseñados de manera bastante simple y poco original, así que no


A pesar de no estar dividido en niveles, podemos encontrar algunos enemigos jefes que den paso a otra etapa.


El combate es difícil de dominar, ya que posee una gran riqueza de movimientos.




Nuestro personaje no es el colmo de la realización técnica o artística en su diseño, pero apenas sí tendremos ocasión de verle la cara.

Es imprescindible conocer y utilizar adecuadamente todos los movimientos para enfrentarse al enemigo con éxito


Los puzzles son curiosos, pero pecan algo de falta de originalidad, lo que afecta mucho en este tipo de aspectos dentro de un juego.

plantean un reto suficientemente atractivo para captar el interés.
En cuanto a la exploración viene facilitada por un interfaz muy sencillo, pero la estructura de sus escenarios es demasiado regular y limitada, así como las posibilidades de interacción del personaje con el entorno. Aunque la pretensión de «Tunguska» es la de combinar dos géneros, como son la acción y la aventura, no han conseguido integrar con total éxito ambas componentes. Esto radica en que los puzzles así realizados, quizá pueden satisfacer al aventurero sin entusiasmarle, pero resultarán tediosos para el que demanda acción y así mismo los combates requieren mucha habilidad y suelen ser bastante prolongados.

BUENAS FORMAS

Afortunadamente hay que contar con detalles técnicos que manifiestan cierta calidad y esfuerzo por dotar a «Tunguska» de un acabado más que aceptable, y que encuentran su mayor ejemplo en el carácter cinematográfico de sus escenas que recuperan el estilo del antes citado «Resident Evil» y del veterano «Alone in The Dark». Utilizando escenarios pre-renderizados de notable calidad, el juego nos ofrece diversos ángulos de vista dependiendo de la situación de nuestro personaje en la escena, quien está representado mediante polígonos, con lo que se consigue mayor movilidad sin requerir una elevada potencia de proceso. La técnica de pre-renderizado permite automatizar algunas acciones que de otra manera resultarían complicadas, como es la interacción con objetos en la resolución de puzzles. Al realizar cualquier operación interactiva con el entorno, desde abrir una puerta hasta manipular un objeto con el fin de solucionar un puzzle, el interfaz cambia a un modo 2D en el que se presenta el objeto con el que hemos de "jugar" y un pequeño inventario donde se nos muestra otros objetos que hemos podido recoger.
La ambientación no es mala, logrando un buen acabado visual, pero está algo falto de detalles gráficos, además de que la música que acompaña al juego es poco expresiva; por otra parte, la ya más que explotada estética medieval puede llegar a aburrirnos si no está aderezada con algún toque de originalidad, como es en este caso. Observando los modelos que dan vida a los personajes, nos daremos cuenta de que en muy pocas ocasiones llegaremos a verlos de cerca, y esto es debido a que poseen un aspecto gráfico bastante pobre que se intenta disimular al presentárnoslos a distancia, que de otra manera contrastarían con los escenarios que sí están bastante cuidados.
Puede decirse que «Tunguska. Legend of Faith» es un juego en el que se ha invertido indiscutiblemente bastante esfuerzo, pero quizá no se ha orientado o integrado adecuadamente, aunque bien es cierto que en algunos aspectos se ha conseguido un nivel bastante bueno como son la gran amplitud de movimientos en combate o la realización de los escenarios.

S.T.M.

Software del Este

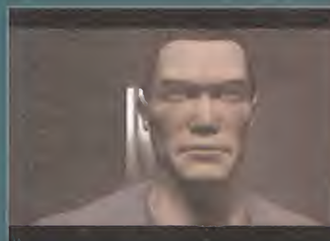




Los grupos de programación de la Europa del Este están tomando su turno con mayor número de desarrollos que, sin ser grandes producciones, están demostrando solidez y calidad. Exortus es una joven compañía fundada en octubre de 1 997 que ya ha sido citada en Micromanía con un título que sonará a muchos, «Liath». En su plantilla cuentan con profesionales, en su mayoría polacos, pero también ha tenido una presencia importante de personal original de rusia. Entre sus ocupaciones no se limitan al desarrollo de videojuegos, también se ocupan de realizar aplicaciones multimedia para empresas, programación de bases de datos, diseño de websites en Internet y creaión de modelos 3D. Project2 se ha decidido a publicar ya dos títulos de una compañía que denota talento y un gran potencial en el campo de las aventuras, aunque todavía tienen mucho que demostrar. Bastará quizá con adquirir algo de experiencia.

Condenado a muerte







El momento más dramático de «Tunguska» se vive en la intro, donde se nos presenta a Jack Riley y el preámbulo de la historia en la que se verá inmerso. Este individuo es una típica víctima de la injusta sociedad que además de acusarle horribles crímenes le dará el pasaporte hacia Tunguska por medio de la silla eléctrica. La escena nos muestra el momento de la ejecución, en el que incluso podemos ver un cura dando la última bendición a nuestro protagonista desde una perspectiva en primera persona que, la verdad, que provoca un escalofrío, sobre todo porque lo siguiente que ve es la siniestra silla aguardándole. Justo en el momento de bajar la palanca, se producirá un extraño fenómeno en el que podrá ver el transcurrir de su vida durante sólo unos segundos.













STAR WARS™
X-WING™
ALLIANCE™

Y A MENOS QUE CONSIGAS ALCANZAR EL ÚLTIMO NIVEL, ESTO SEGUIRÁ SIENDO ASÍ

Una familia rival pone en peligro tu futuro como contrabandista. Por otra parte, la presencia del malvado Imperio es cada vez mayor. Tu única esperanza para sobrevivir es unirte a la Alianza Rebelde en el épico conflicto *Star Wars*. En cuanto comience la batalla, la Alianza te pedirá ayuda para que pilotes X-wings, A-wings, B-wings, Y-wings y naves Z-95. Respaldado por 7 pilotos rebeldes combatirás contra el Imperio en espectaculares misiones 3D. Finalmente, si eres lo bastante bueno, te encontrarás a los mandos del legendario *Halcón Milenario*, luchando contra la poderosa flota imperial en la Batalla de Endor. Tu destreza a los mandos del *Halcón* decidirá el destino de la Galaxia. Con un poco de suerte, las estrellas te serán propicias.



Punto de Mira

- Compañía: **BUNGIE/GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

Cerramos los ojos y una inmensa llanura se ve convertida en un mar de despojos, sangre y armas, sobre los que no para de caer una lluvia incesante. De lejos llegan aullidos sobrehumanos de criaturas todo maldad y crueldad mientras el tufo de la podredumbre lo inunda todo. Abrimos los ojos, pero no hemos sido transportados a ningún mundo de pesadilla, sino que seguimos frente a nuestro ordenador, aún jugando a «Myth II: Soulblighter».





Procesador: Pentium 133 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 100 MB • Multijugador: Sí (TCP/IP, Internet por Bungie.net) • Aceleradora 3D: No (se recomienda)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	94

La saga «Myth» sigue siendo la de los mejores juegos de combate táctico 3D en la actualidad. Los más exigentes habrían deseado más innovaciones con respecto al original. 24 misiones no serían muchas de no ser por el añadido de los editores de unidades y mapas.

puntuación total **90**







Myth II. Soulblighter

La gran masacre



Los efectos especiales visuales de rayos, luces y explosiones son tan espectaculares como éste que podemos ver aquí.



Como viene siendo cada vez más habitual en este tipo de juegos, aunque la acción transcurre en exteriores, siempre hay alguna misión dentro de edificios.

Con estas palabras podemos resumir una partida cualquiera de «Myth II», un juego salvaje y cruento donde los haya, pero también dotado de una estrategia táctica magistral, con una puesta en escena simplemente brillante en la que la técnica congenia con la jugabilidad a través de un interfaz simple y básico. «Myth II» es combate táctico en tiempo real, sin recolección de recursos ni construcción, tan sólo combate. Estructurado en 24 misiones, que nos llevan de la mano por una historia bien hilvanada, cosidas unas a otras mediante secuencias cinemáticas y extensas narrativas. Lástima que texto y voces estén en inglés, ya que, aunque no son imprescindibles para el juego, le habrían ayudado a mejorar bastante. Nuestro cometido será sencillo: cumplir una determinada misión consistente en llegar a un determinado punto, tomar un lugar o destruir un cierto objetivo, manejando a todas y cada una de las unidades de nuestro ejército.

TAN SIMPLE COMO ANDAR

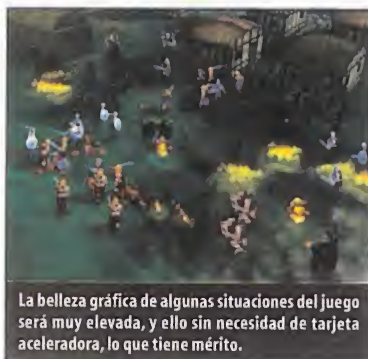
A la vista de un entorno tan realista como el de «Myth II» –que ya era el de «Myth»–, totalmente 3D, con cientos de unidades simultáneamente en pantalla, y en tiempo real, nos podemos esperar un interfaz enrevesado. Pero no es así. «Myth II» proporciona un interfaz de juego de los más simples que hemos podido disfrutar, manejado enteramente con ratón y apoyándose tan sólo en una hilera inferior de menú que nos sirve para ordenar las acciones y cambiar la formación de nuestras tropas. El interfaz es "semi inteligente" y nos acerca o nos aleja de la acción o nos mueve lateralmente. El truco consiste en que se mueve siempre en el mismo plano horizontal con total libertad, pero permitiendo tan sólo una corta variación en el plano vertical. Nunca podremos hacer un zoom desmesurado ni para alejar ni para acercar, tan sólo situarnos más cerca o más lejos del punto deseado.



Las escenas entre cada una de las misiones en que se divide «Myth II. Soulblighter» se sucederán como una constante, aportando al juego una dinámica aún más espectacular.



Ni siquiera cuando se reúnen muchas unidades en pantalla, lo que ocurre con mucha frecuencia, se ralentiza la acción del juego.



La belleza gráfica de algunas situaciones del juego será muy elevada, y ello sin necesidad de tarjeta aceleradora, lo que tiene mérito.

Con un simple pinchar y arrastrar seleccionamos nuestras unidades y las indicamos dónde se tienen que mover, o pinchamos en los enemigos para desencadenar un ataque. Con sólo pinchar en ellos, cada uno de nuestros hombres realizará el ataque que tiene predefinido, y para acciones más específicas contamos con los botones de menú. Para finalizar con el entorno, hay un mapa de reducidas dimensiones, pero de enorme utilidad, que nos muestra el campo de visión de nuestro ejército en todas direcciones, mostrándonos por dónde se acercan los enemigos, aunque en algunas ocasiones ya sea demasiado tarde.

El comportamiento de las unidades es sumamente obediente, aunque también es "semi inteligente", es decir, atacarán y se moverán cuando y como les digamos, pero no podremos realizar tácticas muy complicadas ya que su número es elevado y los combates se desarrollan a toda velocidad. Los cambios de formación se realizan de forma muy efectiva, aspecto este necesario para cambiar las estrategias de lucha. La colocación de las unidades y el uso de cada una contra el enemigo adecuado son las claves para conseguir la victoria, junto con el aprovechamiento del terreno, que actúa fenomenal como componente estratégico.

Multijugador, Multidiversión



En cuanto lo probamos se despejan todas las dudas que pudiéramos tener: «Myth II» –como «Myth»– es un juego ideal en modo multijugador, por sus características, por su entorno, y cómo no, por la forma magistral de su programación. Con una respuesta magnífica, con casi ningún retardo, «Myth II» entre varias personas es tremendamente adictivo, una experiencia excitante que Bungie nos pone fácil de probar.

Porque «Myth II» se puede jugar por red basada en TCP/IP y por Internet. Para cualquiera de las dos posibilidades, el programa permite instalar el juego para jugar por red sin necesidad de tener el CD metido en la unidad. Esa es una ventaja, la otra es que, mediante una clave que se incluye en la caja del juego, tendremos acceso gratuito –salvo la factura telefónica y la de nuestro proveedor de Internet– a Bungie.net, el servidor de Bungie para jugar a «Myth II» en Internet y en las mejores condiciones.

Dentro de Bungie.net hay muchas partidas simultaneas, clanes a los que nos podremos incorporar, 13 tipos de juegos multijugador y un número prácticamente ilimitado de misiones, pues periódicamente se añaden mapas nuevos. Incluso podemos incorporar a las partidas multijugador aquellas modificaciones que hayamos hecho al juego con los editores. Las posibilidades que «Myth II» da de juego son francamente elevadas.



Existirán elementos básicamente estratégicos, como los puentes, que podremos utilizar o destruir según nuestro objetivo en el nivel.

No supone una ruptura fuerte con respecto al «Myth» original, pero tanto el concepto como la realización y el resultado son de plena actualidad

ORGÍA VISUAL

«Myth II» es un juego tremendamente visual, que entra sobre todo por los ojos, aunque la música ambiente –con opción de sonido 3D– cumple a la maravilla su papel de puesta en escena. El carácter sanguinario de los combates, que ahora se puede suprimir –en «Myth» no–, llama la atención por su crudeza y espectacularidad, pero también los decorados, realizados con mimo, y las unidades. La animación de estas es mucho más realista que en Myth, pues no en vano tienen el doble de frames, y el terreno tiene una malla cuatro veces más fina que en el juego original, lo que redunda en el nivel de detalle. Los efectos especiales se han cuidado para no desmerecer sobre el conjunto.

Con un poco de práctica, «Myth II» es un juego no demasiado difícil, y sus 24 misiones dan juego para mucho rato, pese a no tener niveles de dificultad, aunque si editores. La mecánica de juego se coge desde el primer momento y, a pesar de contar con tutoriales, es fácil de jugar. Los conocedores de «Myth» observarán que el manejo de las tropas se ha simplificado con respecto a aquel juego, y que con una simple pulsación de ratón provocaremos un cambio de orientación, o una retirada. Aunque las novedades con respecto a «Myth» no son sustanciosas, «Myth II» continuará enganchando a los veteranos de la saga, ofreciéndoles nuevos desafíos en un mundo ya conocido.

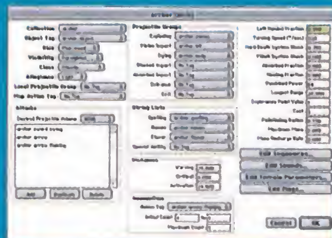
El juego está disponible para PC y Macintosh, ambas versiones en el mismo CD, lo que no deja de ser un punto más a su favor pensando en los poseedores de ambas máquinas. Bungie ha pensado en todo y en todos con «Myth II», un producto estratégico sobresaliente que dejará satisfecho a cualquier comprador.

C.S.G.

Miedo y odio



No, no son las dos sensaciones que vamos a experimentar mientras juguemos con «Myth II», aunque bien pudieran serlo. Son las traducciones de los nombres de los dos editores que el juego incorpora, uno de unidades, Fear (Miedo) y uno de mapas, Loathing (Odio). Se trata de la novedad más importante y significativa de «Myth II» con respecto a su primera parte, además de contribuir de forma notable a ampliar la vida y el interes del juego, puesto que en Internet empiezan a proliferar los sitios que ofrecen nuevos mapas y unidades para «Myth II».

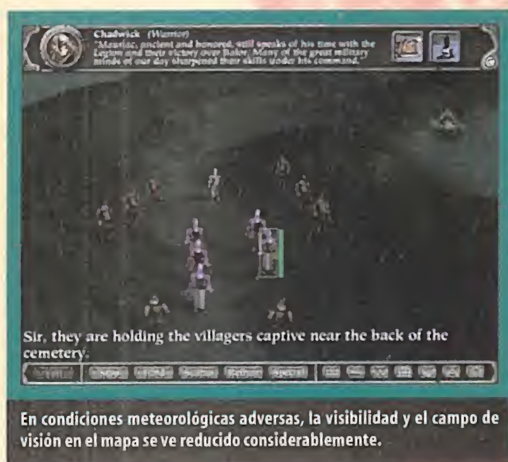


Loathing nos permitirá hacer mapas de misión todo lo detallados que queramos, mientras que con Fear no tan solo podremos editar las unidades y sus características, sino también objetos, artefactos y casi cualquier aspecto del juego –sonidos, condiciones meteorológicas, diálogos, gráficos, etc.–, tal es su potencia y magnifica funcionalidad. Imaginaos poder cambiar cualquier cosa del juego y modificar las misiones a nuestro gusto. Lo podemos comprobar en las pantallas, de la versión Mac del juego, aunque en la versión PC también están disponibles estas dos herramientas.

El manejo de ambas utilidades es sencillo, y con práctica conseguiréis haceros mapas de calidad y resultados más que respetables, ya que Fear y Loathing son herramientas utilizadas por los programadores de Bungie para realizar el mismo juego. ¡Ojalá mas juegos incorporasen este tipo de utilidades!



Myth II. Soulblighter *Las primeras diez misiones*



En condiciones meteorológicas adversas, la visibilidad y el campo de visión en el mapa se ve reducido considerablemente.



En las misiones en las que tengamos que proteger a alguien, hay que mantener el grupo cerca de él, ya que no parará de moverse.


Las bifurcaciones hay que considerarlas con cuidado, ya que la elección del buen camino es vital para el éxito en la misión.

NIVEL 1: Willow Creek

En esta primera misión las hordas del mal atacan el pueblo de Willow Creek, sembrando el terror. Nuestros enemigos serán ghasts, seres no muertos muy débiles en esencia, pero que constituyen una formidable fuerza de combate en grupo. Para hacerles frente contamos con guerreros, arqueros y un enano. La mejor forma de hacer frente a los ghasts es mediante ataques a distancia de los arqueros en formación de línea y del enano con sus granadas. Cuando lleguemos al pueblo, nos moveremos lentamente, pues de lo contrario aparecerán más enemigos de los que podemos hacer frente, y en lugar de atacarles, dejaremos que los ghasts se acerquen hasta una distancia prudencial de nuestras unidades.

NIVEL 2: Salvation

Continúan los ghasts campando a sus anchas; tanto que hasta secuestran a la gente y se la llevan a un cementerio en el que viven, siguiendo la carretera más próxima a nuestra posición de partida. Avanzaremos por esa carretera hasta que lleguemos a un punto donde hay un arco con dos saqueadores vigilándolo, que atacaremos por sorpresa con nuestros enanos antes de que puedan reaccionar. Seguiremos avanzando hasta que lleguemos a donde están los prisioneros, vigilados por un saqueador, que esperaremos que se aleje para romper los barrotes de la jaula y que los aldeanos puedan escapar. Cuando esto suceda, saldremos de allí como alma que lleva el diablo, pues nos perseguirán numerosos enemigos. Atacaremos desde lejos al grupo perseguidor, sin hacerles frente hasta que no encontremos a las fuerzas que se tienen que reunir con nosotros. En ese momento aprovecharemos para dar muerte a todos los atacantes.

NIVEL 3: Down a Broken Path

Esta es una misión de escolta; deberemos proteger a Rurik hasta llegar al pueblo de Tallow, y aunque no podemos controlar a Rurik, debemos evitar que muera, interponiéndonos en todo momento entre él y el enemigo. Nada más empezar tendremos ocasión de poner esto en práctica, pues en la primera intersección se nos echarán encima una horda de ghols que repeleremos como podamos, utilizando nuestras unidades pesadas. Superada la primera prueba, seguiremos nuestro camino hacia Tallow, sabiendo que los ghols solo eran un aperitivo ante lo que se avecina. Los thrall nos hostigarán en las cercanías del río que tenemos que cruzar; como siempre, no avanzaremos demasiado para que no salgan muchos enemigos a la vez. Si conseguimos llegar a las puertas de Tallow, habrá llegado lo más difícil, pues aparecerá una fuerza combinada de ghols, thrall y desalmados por todas direcciones. Aquí es donde más tenemos que proteger a Rurik, sin parar de avanzar mientras golpeamos con los guerreros y los enanos a los enemigos terrestres, y utilizamos flechas de fuego contra los desalmados, un peligroso enemigo volador.

NIVEL 4: Into the Breach

La estrategia a utilizar en esta misión varía ligeramente, pues se trata de un asalto a una fortaleza, previa conquista del pueblo que le sirve de antesala. Nada más penetrar entre las casas, recibiremos el asalto de ghols y thrall, que trataremos de la forma acostumbrada; para enfrentarnos después contra arqueros dark, que combatiremos con nuestros arqueros, y más thrall, que reservaremos para los enanos. Al llegar a la puerta de la fortaleza, descubriremos con desasosiego que el puente levadizo está levantado. No hay problema para continuar, pues contamos con la ayuda del enano Jari (invisible al enemigo), que se deslizará por la puerta trasera de la fortaleza y penetrará en la misma, para destruir el mecanismo (en un saliente de los muros) que abre la puerta con una granada, en una acción totalmente suicida. Al bajarse la puerta recibiremos una oleada de saqueadores, que destruiremos, y penetraremos en el castillo bien pegados a los muros para no recibir demasiadas flechas, y sin molestarnos por matar arqueros dark, sino avanzando bien rápido. El final del nivel se encuentra tras una puerta que deja en libertad unos caballeros stygian, que abatiremos con los enanos para dar por concluido el nivel al atravesarla.

NIVEL 5: The Baron

En esta difícil misión deberemos dar muerte al escurridizo barón, que no para de moverse por el castillo, por lo que la primera precaución será vigilar la entrada principal con algunas unidades. Si tenemos suerte, encontraremos al barón rápido, sino tendremos que buscarlo por todo el castillo, dejando retenes en las



El nivel 5 se desarrolla en el interior de un castillo, variando (para fácil) la estrategia a seguir al ser un espacio cerrado.


Para acabar con el barón deberemos acorralarlo en una habitación de la que no pueda escapar.



Aprovecharemos hasta la saciedad la habilidad de los oficiales para curar a los heridos, antes de que mueran, por supuesto.


La diferencia de altura es un factor estratégico importante para el que está más alto, cosa que debemos buscar siempre.


Los grupos de enemigos son siempre una amenaza imprevisible, por lo que no avanzaremos mucho al luchar para que no salgan más.



Nuestros enemigos utilizarán mucho la táctica de rodear a unidades individuales; mantendremos el grupo y buscaremos espacios abiertos.

puertas que encontremos, una en el ala este y otra en el oeste. Por el camino, nos encontraremos con bastantes patrullas de saqueadores, que iremos eliminando paciente y ordenadamente hasta que encontremos al barón.

La táctica para destruirlo es acorralarlo en una habitación cerrada, donde no pueda escapar y llevarnos hacia más enemigos. Una vez más, combatiremos los caballeros stygian que le protegen con nuestros enanos, pero no con todos, reservando una parte de nuestra fuerza para el enfrentamiento final con el barón y otros posibles monstruos que aparezcan.

NIVEL 6: Gonen's Bridge

Igual que antes nos tocaba atacar, en esta misión nos toca huir defendiéndonos y, lo que es más importante, protegiendo al capitán Garrick, vital para terminar la misión. Desde el punto de comienzo bajaremos hacia la carretera que se dirige al oeste o al sur, tomando esta última dirección, buscando el río huyendo de los thrall y desalmados que nos persiguen. Nada más atravesar el río seremos atacados con fiereza por wights, que abatiremos utilizando nuestros arqueros, sin dejar que se nos acerquen. Si seguimos en dirección sur llegaremos a la base de una colina, y si seguimos por el camino veremos que serpentea por ella hasta la cima, en la que se encuentran ghols, thrall y desalmados para darnos la bienvenida. Tras acabar con ellos por el método acostumbrado, teniendo cuidado con el líquido que expulsan los ghols (los oficiales son inmunes a él), seguiremos de nuevo el camino hasta llegar a un nuevo puente sobre el río, también repleto de enemigos. Una vez cruzado el puente a toda costa, tras abrirnos paso entre hordas de enemigos pero sin entretenernos, por todas nuestras tropas, volaremos el puente mediante una carga de un enano.

NIVEL 7: Beyond the Cloudspine

La leyenda dice que hay un aparato, el World Knot, que permite el teletransporte entre mundos, y también dice que, si se estropea, sólo los enanos pueden arreglarlo. En esta misión tenemos que encontrar dicho artefacto, y conseguir que quede al menos un enano vivo para que pueda repararlo. Nada más empezar, tendremos que girar a la izquierda y dirigirnos hacia el bosque cruzando el río siguiendo el camino dispuesto para tal fin. Tras cruzar el puente y seguir avanzando, se cruzarán en nuestro camino ghols y desalmados hasta que lleguemos a una bifurcación. Tomaremos el camino de la derecha, cruzando el río, con cuidado de los wights que se esconden en él, de los que daremos buena cuenta con nuestros enanos y arqueros. Luego atraeremos también a los desalmados y thrall hacia el río para repetir la operación. Con el camino despejado, llegaremos hasta el World Knot, que los enanos comenzarán a reparar, apareciendo un grupo de desalmados que mantendremos alejados para conseguir teleportarnos.

NIVEL 8: The Great Library

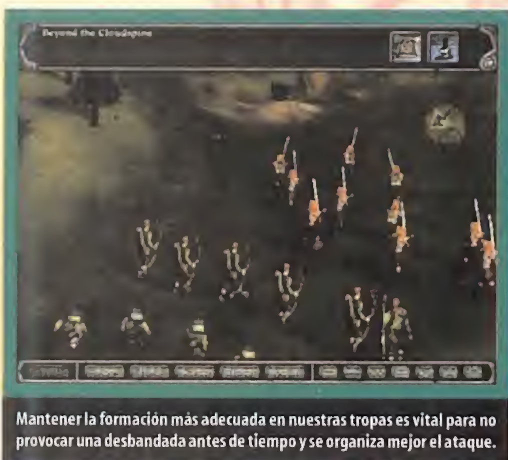
Con toda seguridad, una de las misiones más difíciles del juego, por el reducido número de tropas de que disponemos y lo específico de la tarea a realizar. Para empezar, tendremos que deshacernos de dos grupos de ghols que atacarán simultáneamente, seguidos posteriormente por otra andanada de ghols y thrall, que podremos hacer retroceder con las trampas explosivas de los enanos. En nuestro periplo por la biblioteca, para que el oficial recupere el Total Codex, tendremos que pasar por encima de una Fetch, que atacaremos a distancia con arqueros y enanos lanzando fuego a discreción. Una vez que tengamos el Total Codex, nos dirigiremos hacia el sur y entraremos a toda prisa en el World Knot antes de que los enemigos tengan tiempo de alcanzarnos.

Nivel 9: Gate of Storms

Una misión que hay que jugar con cuidado si queremos que sea fácil. Ante todo, evitaremos entrar en la ciudad. Nos dirigiremos hacia el oeste hasta que encontremos un muro, que bordearemos en dirección norte, encontrándonos con grupos de Myrkridia, que atacaremos con todos nuestros efectivos, pudiendo usar una vez el hechizo de Alric. Continuando en dirección norte, recibiremos algunos refuerzos a medida que derrotemos a los Myrkridia, hasta que lleguemos a la montaña, momento en el que nos iremos hacia el este, evitando los desalmados y fetch que patrullan la ciudad. Ahora nos espera un complicado camino montañoso hacia el barco, que realizaremos a toda velocidad limpiándolo de enemigos utilizando una vez el hechizo de Alric. Cuando lleguemos al barco, podremos usarlo en los enemigos que haya en él, si es que aún nos queda, y subir al barco rápidamente.

Nivel 10: Landing at White Falls

Esta vez nuestro objetivo son unos cañones que entorpecen nuestro desembarco en White Falls, que debemos destruir con un límite de tiempo como dificultad añadida. Nada más desembarcar, si avanzamos hacia la fortaleza donde están los cañones por el este o por el oeste, será mucho más fácil, pero no nos dará tiempo, y el barco será destruido. Debemos avanzar a saco por el sur, eliminando primero a los thrall que nos salen al paso y después a los desalmados parapetados tras montículos. Tras deshacernos de algunos ghols y thrall más, llegamos a la fortaleza, donde entran en acción las fetch, que abatiremos a distancia sin acercarnos mucho. Una vez dentro, con nuestros enanos daremos cuenta de los grupos de thrall, mientras que con los berserks ascendemos los muros del castillo y acabamos con los grupos de ghols que manejan los cañones, terminando con la amenaza.


Mantener la formación más adecuada en nuestras tropas es vital para no provocar una desbandada antes de tiempo y se organiza mejor el ataque.



Y, por supuesto, una retirada a tiempo es una batalla ganada, que dirán los estrategas más experimentados y curtidos del lugar.


El ataque a distancia con fuego, por parte de arqueros y enanos, es un arma muy poderosa que utilizaremos con mucha frecuencia.

Punto de Mira

- Compañía: **ZIPPER INTERACTIVE/ ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

El "boom" 3D aún colea con fuerza y siguen siendo multitud los juegos que irrumpen en el mercado con la intención de exprimir cada vez más la capacidad de las nuevas tecnologías. En el caso que ahora nos ocupa, el protagonista es un tanque futurista en medio de un mundo dominado por máquinas. ¿Original?, más bien lo contrario.





Procesador: Pentium 166 MHz • Disco duro: 240 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (muy recomendable) • Multijugador: Sí (todas las posibilidades, incluido el servidor de Westwood)

TECNOLOGÍA:	81
ADICCIÓN:	70

La variedad de armas disponible es uno de sus puntos favorables. Seis misiones son poco aliciente para la mayoría de aficionados a este género. El complicado control, unido a la dificultad propia del juego, puede convertir una batalla en un verdadero caos.

puntuación total **75**



Recoil

El poder de la tecnología

Corre el año 2 019 y la humanidad se encuentra sumida en un laberinto sin salida. Una organización, de nombre Mega Corp, ha extendido su influencia de tal manera que han llegado a dominar a la masa social con sus mensajes en Internet. Los robots son ahora los dueños y la raza humana parece cercana a su fin. Pero, como era de esperar, un grupo de personas han escapado a todos estos engaños y van a luchar con todas sus fuerzas para que las cosas vuelvan a ser lo que eran. Los Disidentes, que así se hacen llamar, van a usar la tecnología rival para enviar al pasado un T-1000 y acabar con el que inició esta revolución tecnológica... perdón, creo que eso es de "Terminator"; con tantas historias iguales uno ya no sabe distinguir unas de otras. Resumiendo: tú, a bordo de un tanque de tecnología enemiga, eres la última esperanza.

El aspecto gráfico, aprovechando los efectos de luces que permiten las tarjetas 3D, se ve ensombrecido por la cantidad de zonas abiertas



La base de misiles enemiga será uno de los muchos objetivos fijos que nuestro protagonista deberá reducir a la mínima expresión.

UN GÉNERO SATURADO

A estas alturas, para que un juego de acción tridimensional merezca todas las alabanzas de la crítica, es necesario que aporte algo, aunque sea poco, a un panorama repleto de títulos de este estilo. No hay que pensar mucho para acordarse de algún título de parecidas características al ahora comentado: «Incoming», «Extreme Assault», «Uprising»... Es por tanto obligado comenzar contestando a la siguiente pregunta: ¿Es «Recoil» un juego innovador en algún aspecto? La respuesta, sin necesidad de darle muchas vueltas a la cabeza, es no. Partiendo de esta base bien clara, comencemos a detallar sus principales características.



Por desgracia, esta situación se repetirá más veces de las deseadas; la dificultad es una constante de principio a fin.

Para acabar con todo un ejército de enemigos, contamos con la ayuda inestimable de un "Battle Force Tank" o BFT, un tanque diseñado por los mejores científicos del momento con capacidad ofensiva demoledora. La primera impresión es bastante agradable, con unos gráficos bien cuidados, suavidad de movimientos continua y posibilidades de manejo variadas. Y esto último es el primer aspecto destacable, ya que el tanque mueve por separado chasis y torreta dando nuevas posibilidades a las tácticas de ataque, a la vez que complicando el control en gran medida. A esto hay que unir la posibilidad de seguir la acción en primera o tercera persona.

CUATRO EN UNO

Pero nuestro tanque, además de ser una máquina de guerra fabulosa sobre tierra firme,



Las luces y las explosiones producidas durante los enfrentamientos están a la altura de lo esperado en estos momentos.




Algunos de los efectos gráficos, como el conseguido por la lluvia en el segundo nivel, han sido dotados de una gran calidad, no así otros a los que probablemente habría que haberles dado más importancia.



La base central de los Disidentes nos informará en todo momento del estado de la misión en curso. Sus mensajes serán importantes ayudas.

La existencia de cuatro modos de desplazamiento podía haber sido mucho mejor aprovechada en «Recoil»



En su versión multijugador, además del clásico deathmatch, es posible disputar una carrera casi salvaje al más puro estilo «Carmageddon».

posee habilidades más allá de lo imaginable. Un primer vistazo al manual nos informa de las cuatro formas de "avance" distintas: terrestre (normal), anfibia, hovercraft y submarino. Esto sí que parece interesante y esperamos ansiosos el momento de poder disfrutar de estos modos de juego, ya que no se encuentran disponibles desde el comienzo de la partida. La desilusión es grande cuando observamos que estos cuatro modos se activan automáticamente según las existencias del terreno y su única utilidad es permitirnos paso a partes del mapa de otro modo inaccesibles.

En cuanto a las armas, también son accesibles de modo gradual, y son suficientes en cuanto a número y variedad. A nuestra disposición un completo arsenal que abarca bombas nucleares, misiles teledirigidos, descargas de Napalm, ondas de distorsión espacio-temporal... y así hasta un total de 18 –aunque hay que tener en cuenta que muchas de ellas son mejoras de otras ya existentes–.



En su modo de juego en solitario, seis son las misiones que esperan a nuestro protagonista. Cada una de ellas está compuesta de un mapa de grandes dimensiones –al estilo de los mapas de los juegos de estrategia– en el que se aúnan varios objetivos. Estos objetivos suelen ser la destrucción de estructuras militares, por lo que el juego se reduce a un continuo ir y venir rodeados de enemigos por todas partes. A esta media docena, que pueden resultar exiguas para la mayoría de jugadores, se suman otra media exclusivas para el modo multijugador.

Todo lo dicho hasta ahora nos lleva a pensar que «Recoil» es un juego bien realizado, con aspecto gráfico adecuado y grandes dosis de acción. Pero sus aportaciones al género son nulas y eso es una losa que le pesa demasiado. Esto, unido a su limitado número de fases, evita que nos encontremos ante un juego de nota.

J.J.V.

Por tierra y mar



La mayoría de los escenarios poseen zonas que no pueden ser visitadas si previamente no conseguimos la correspondiente mejora para nuestro BFT. Gracias a esos "Power Ups", podremos deslizarnos en plan hovercraft, flotar como un anfibio o bucear como un submarino. A excepción del modo submarino, algo distinto, el modo de avance no supondrá apenas ninguna diferencia en nuestro movimiento.

Control total



El manejo de nuestro BTF requiere grandes dosis de práctica, ya que son dos los componentes a manejar simultáneamente. Mientras el chasis o base del tanque marca la dirección a seguir, la torreta indica la dirección en la que se dirigirán nuestros disparos. Lo normal y más lógico es manejar el primero con el teclado y el segundo con el ratón, pero puede ser un quebradero de cabeza hasta para los jugadores más experimentados. Dominar bien esta técnica es la base para poder acabar con los cientos de enemigos que nos esperan.

Con vista de lince



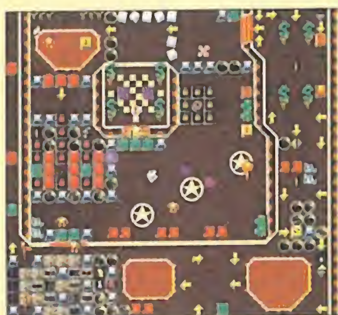
La mayoría de nuestras armas permiten dañar a enemigos situados a muchos metros de distancia. Esta circunstancia debe ser aprovechada al máximo y para ello es de gran ayuda el Zoom disponible en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. De este modo podremos acabar con torretas defensivas antes que éstas puedan, si quiera, constatar nuestra presencia. Los enemigos móviles no son fáciles de destruir utilizando esta táctica, ya que al recibir los primeros impactos abandonan su posición.





Punto de Mira

- Compañía: **MONOLITH PRODUCTIONS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**





«Grunt» podrá ser jugado a través de Internet en un servidor particular



Procesador: Pentium 133 Mhz • RAM: 32 MB • Disco duro: 165 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (LAN, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	65

Las acciones y frases de los personajes son muy divertidas. El juego se puede hacer repetitivo a la larga. El manejo de los Gruntz se lleva a cabo exclusivamente con el ratón.

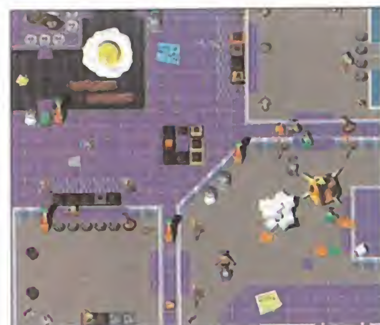
puntuación total **77**



Gruntz

Muñecos de barro

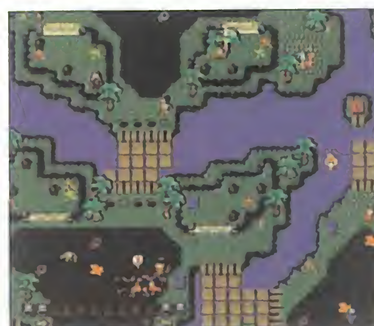
Increíble pero cierto. Los creadores de «Blood II» y «Shogo» han dado a conocer su lado más inocente, y han hecho «Gruntz», un juego que se aleja radicalmente de todo lo que conocíamos hasta ahora por parte de Monolith Productions. Este nuevo título se mete de lleno dentro del género de la estrategia, de una manera muy colorista y amena, de forma que puede atraer a gran parte del público aficionado, por muy diferentes que sean sus gustos.



El diminuto tamaño de los Gruntz les permitirá llegar a lugares tan dispares como puede ser una selva, un mundo cubierto de hielo, e incluso una cocina.



Al comienzo, la misión será clara y la forma de llevarla a cabo también, pero según superemos fases, veremos cómo todo se va complicando radicalmente.



El mundo selvático estará lleno de vegetación de lo más variado. Desde grandes palmeras hasta arbustos, pasando por toda clase de flores.



La dificultad de los escenarios, el número de Gruntz que tendremos que usar y la cantidad de objetos por recoger irá creciendo a cada nivel que avancemos.

Mezclando los estilos de títulos como «Lemmings» o «Bomberman», el programa nos relata las aventuras de un grupo de simpáticos Gruntz que, debido a un despiste, caen por el agujero hecho por un gusano, y se encuentran en un mundo gobernado por unos guerreros rebeldes Gruntz que pretenderán acabar con ellos a toda costa por invadir su reino.

A lo largo de treinta y seis niveles de dificultad creciente, que se dividen en ocho mundos de características variadas, nuestra misión será guiar a nuestro grupo de Gruntz, para que superen los puzzles y enigmas en forma de utilización de objetos y habilidades. El objetivo final será el de encontrar ocho piedras mágicas que les permitirá a los Gruntz abrir un portal dimensional que les devuelva a su hogar.

La acción se desarrolla bajo una perspectiva cenital que nos ofrecerá una vista general del escenario, de manera que nada más comenzar podremos hacernos una idea de las acciones que debemos llevar a cabo para superar con éxito a todos nuestros adversarios y todos los problemas físicos que se nos planteen. El manejo de nuestros personajes es muy sencillo, pues se hace exclusivamente desde el ratón. Lo difícil será llegar a controlar las acciones de los Gruntz con la soltura necesaria, y dependerá mucho del tiempo que llevemos jugando. Sin embargo, y teniendo esto en cuenta, los diseñadores de Monolith han incluido cuatro niveles de tutorial que nos explicarán a "grosso modo" la mecánica de los puzzles que nos encontraremos en los sucesivos escenarios, el uso de los diferentes objetos e incluso la creación de nuevos Gruntz.

Los gráficos tienen gran colorido y le dan un aspecto general muy dicharachero al juego, así como las frases y reacciones de los Gruntz, muy divertidas en la mayoría de los casos y completamente capaces de hacernos esbozar una sonrisa en más de una ocasión.

Al tener muy pocas acciones posibles, es decir, pisar baldosas, usar armas y juguetes y pelear, muchos aficionados, acostumbrados al género de la estrategia, pueden caer en el error de pensar que es demasiado simple, y no es así, pues los programadores han sabido sacarle a todo ello el máximo partido y las posibilidades son enormes.

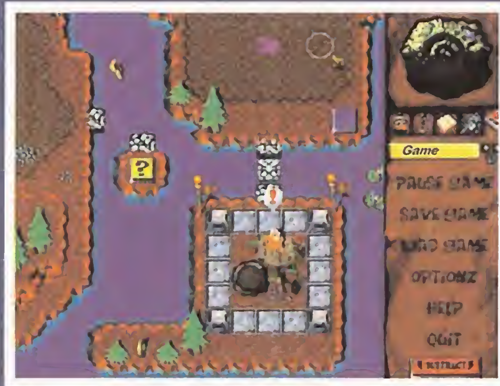
El índice de diversión es muy elevado, y más aún si nos conectamos al servidor que se ha puesto para este juego, acción idéntica que llevó a cabo Monolith Productions con «Shogo. Movile Armor Division».

Puede que «Gruntz» no pueda equipararse a algunos clásicos del género de la estrategia, pero sí tiene la calidad suficiente como para hacernos pasar unos ratos increíbles, en solitario o con compañía real, o virtual.

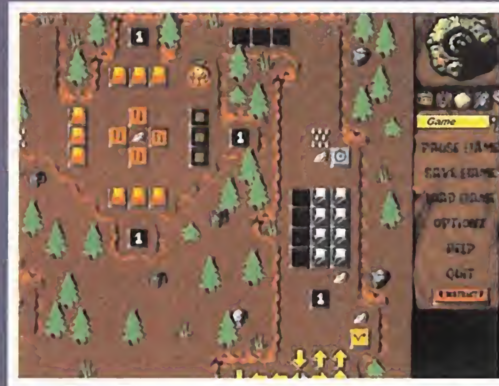
C.F.M.

Primeros pasos

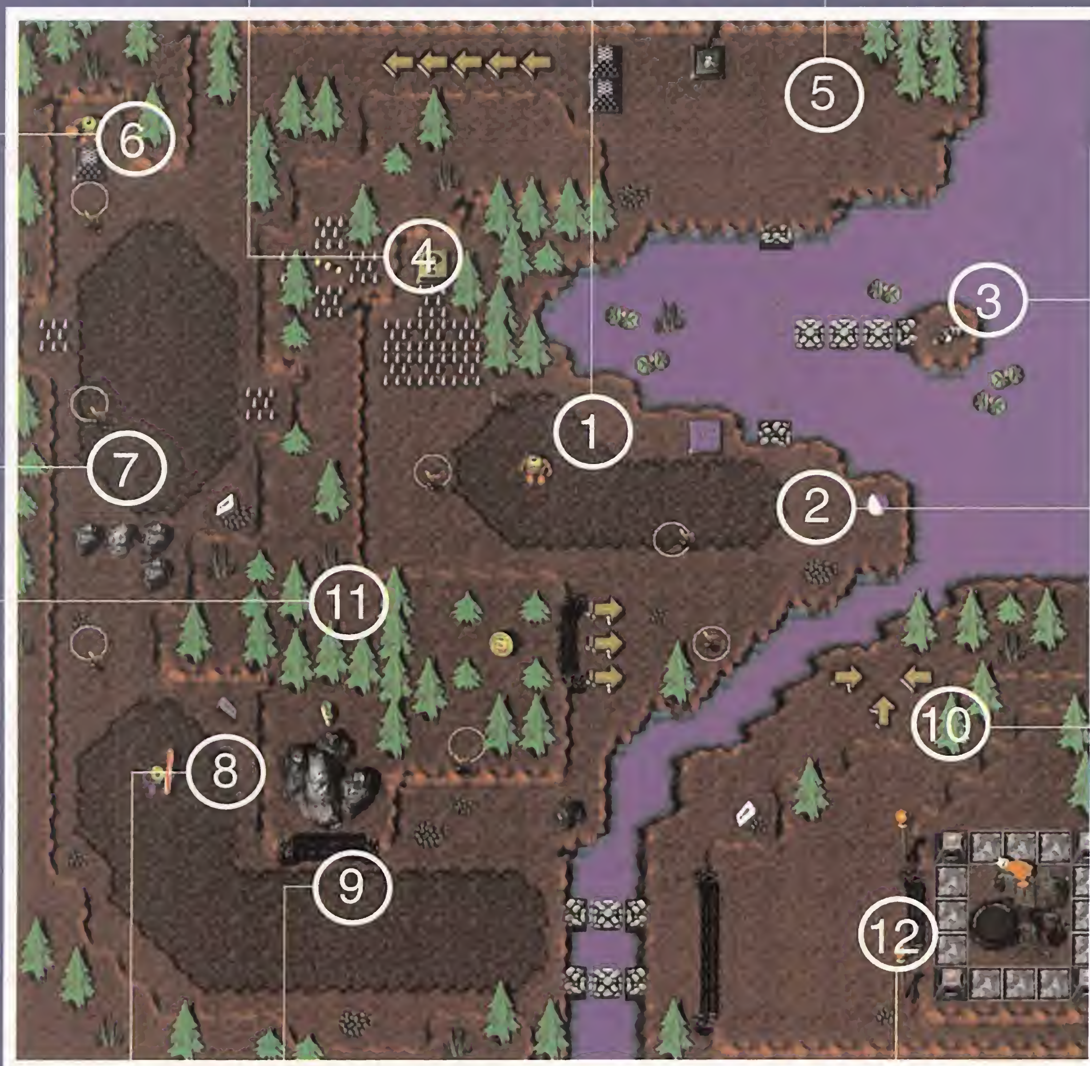
Seguidamente os pasamos a contar los diferentes pasos que hay que llevar a cabo para superar, sin ninguna dificultad, el primer nivel del primer mundo de «Gruntz», y así podáis haceros una ligera idea de lo que os espera más adelante. Os o lo hemos simplificado al máximo para procurar no liaros.



Deberemos llevar al rey todas las porciones de piedra mágica que podamos encontrar en el escenario, para pasar al siguiente nivel.



Tendremos que descubrir qué baldosas afectan a los bloques y cuáles no, de manera que podamos abrirnos camino y seguir adelante.



Pisamos la baldosa con la interrogación para hacer que aparezcan unas escaleras en la parte de abajo que nos permitirán recoger el primer tesoro del nivel.

Seleccionamos al Gruntz de la derecha y le hacemos que pise la baldosa azul para que se eleven las rocas que hay en el agua.

Vamos hacia la baldosa con el guante dibujado para llegar a la primera meta volante y tener la posibilidad de hacer una grabación del nivel.

Reunimos a los dos Gruntz.

Rompemos todas las rocas usando los guantes para dejar pasar a los Gruntz y encontrar alguna que otra sorpresita debajo de ellas.

Recogemos los guantes.

Recogemos la pelota de playa.

Recogemos el tesoro y nos teletransportamos de vuelta al punto original.

Entramos en esta zona con un Gruntz y el otro será teletransportado al punto 11.

Podemos elegir entre luchar con el Gruntz enemigo, o distraerle usando la pelota de playa.

Rompemos la roca gigante con los guantes y recogemos la piedra mágica.

No dirigimos con la piedra al lugar donde está el rey.

Punto de Mira

- Compañía: **CAPCOM/VIRGIN**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Junto con «Street Fighter», la serie «Darkstalkers» es de las que más éxito y renombre han aportado a Capcom, tanto en el terreno de las máquinas recreativas, como en el de las consolas, pues de momento los usuarios de PC no disponen de una versión de esta serie. Sólo los que tengan una PlayStation podrán disfrutar de esta tercera parte.







Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	70

Muy recomendable para los seguidores incondicionales de los productos de Capcom. Excepto el poder cambiar de color a los personajes, el juego no incluye nada nuevo. Los gráficos tienen prácticamente la misma calidad que las anteriores partes.

puntuación

total **79**



Darkstalkers 3

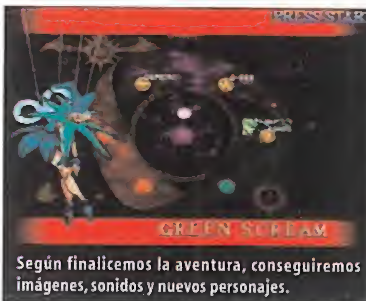
Fiel a sus principios

Fiel a sus principios en cuanto a programación y forma de ver la diversión, Capcom continúa aportando al género de los beat'em ups su particular granito de arena 2D. Tras su fulgurante paso por los salones recreativos, donde demuestran una vez más que los arcades de lucha 2D no están en absoluto obsoletos y pasados de moda, la compañía ha realizado la versión de «Darkstalkers 3» hacia la consola que mejores resultados de ventas le ha dado hasta el momento: PlayStation.

Con un sencillo argumento que reúne a los diferentes luchadores de un reino alternativo, dominado por la oscuridad y por los designios de un maestro vampiro, cuyos poderes escapan a la comprensión de cualquier mortal, los personajes tendrán que enfrentarse entre sí para al final luchar contra tan peligroso ser en un singular combate del que, de resultar victoriosos, saldrán convertidos en amos y señores de la dimensión paralela.



Al principio tendremos a nuestra elección dieciocho personajes diferentes, cada uno con sus características y maneras de luchar, pero por regla general estarán compensados, sino en fuerza, en velocidad o viceversa.



Según finalicemos la aventura, conseguiremos imágenes, sonidos y nuevos personajes.



Los golpes especiales precisan del gasto de energía oscura que podremos conseguir a base de golpes.

> «Darkstalkers 3» nos permite elegir y modificar los colores de vestimenta y piel de nuestro personaje

PERFECTO DOMINIO DEL PAD

De nuevo Capcom nos pone en la agradable pero situación de tener que aprender complicadas combinaciones de botones para llevar a cabo los cada vez más espectaculares golpes que pueden llevar a cabo los luchadores, y es que a cada juego que la compañía realiza se complican más las cosas, no sólo porque el número de ataques va aumentando, sino también la dificultad para realizarlos, por lo que únicamente los más hábiles o los más perseverantes podrán llegar a verlos.

A lo largo de diferentes escenarios, llenos de detalles y elementos en movimiento, deberemos enfrentarnos con decenas de adversarios, cada uno con sus propios estilos de combate, a fin de llegar a la cámara principal donde nos espera el soberano vampiro para


La mayoría de los golpes especiales de los personajes destacarán por su espectacularidad visual y el toque caótico que tienen. Ampliaciones ridículas de extremidades y movimientos absurdos son constantes.


Las luces y explosiones producidas durante los enfrentamientos están a la altura de lo esperado.




Como ocurre en otros juegos de Capcom, es posible realizar espectaculares combinaciones de golpes capaces de mermar la energía del adversario.

Cada luchador dispondrá de gran número de magias y movimientos que habremos de dominar a la perfección


El Sasquatch disfrutará tragándose a los enemigos con su enorme bocaza y luego masticándolos con sus afilados dientes. Todo un festín.

la lucha final en la que todo se decidirá. Cada luchador dispondrá de dos barras indicadoras. –uno nos informa sobre la vida que resta a nuestro personaje y a adversario, y otra que indica la fuerza que vamos acumulando, para dar un golpe especial.

2D AL PODER

Los gráficos tienen muy buena calidad, y su estilo muy manga tanto en el aspecto de los personajes como en sus gestos y manera de llevar a cabo los golpes y acciones, le confiere una personalidad muy peculiar al juego que ya ha incluido Capcom en más de una entrega de «Street Fighter» y, cómo no, en las partes anteriores del juego que nos ocupa, lo que le dará un estilo muy de película de animación.

Tal vez haya que echarle en cara la complejidad de algunos movimientos, de los que únicamente podremos ver todos sus detalles si paramos la acción con la pausa. Además, el exceso de explosiones, luces y efectos hace en ciertos momentos bastante confusa la acción. Llegar a controlar los movimientos especiales de los personajes no será un problema muy grande para los familiarizados, pues las combinaciones de pad y botones son las de siempre, en los que recurrir al libro de instrucciones será la mejor opción.

A fin de aportar unos granitos de originalidad al juego, los diseñadores de Capcom han incluido una serie de apartados dispares:, una colección de imágenes, sonidos y canciones que iremos ampliando según finalicemos el juego con los diferentes personajes; un sistema de diseño de luchadores, donde podremos variar el color de la ropa, la piel y los accesorios de estos, mediante un sistema de barras de colores, que podremos añadir libremente hasta un punto de saturación total. Una vez tengamos al personaje tal y como nosotros queremos, se nos dará la posibilidad de grabarlo en la tarjeta de memoria para usarlo en nuestras partidas.

C.F.M.

Un plantel terrorífico



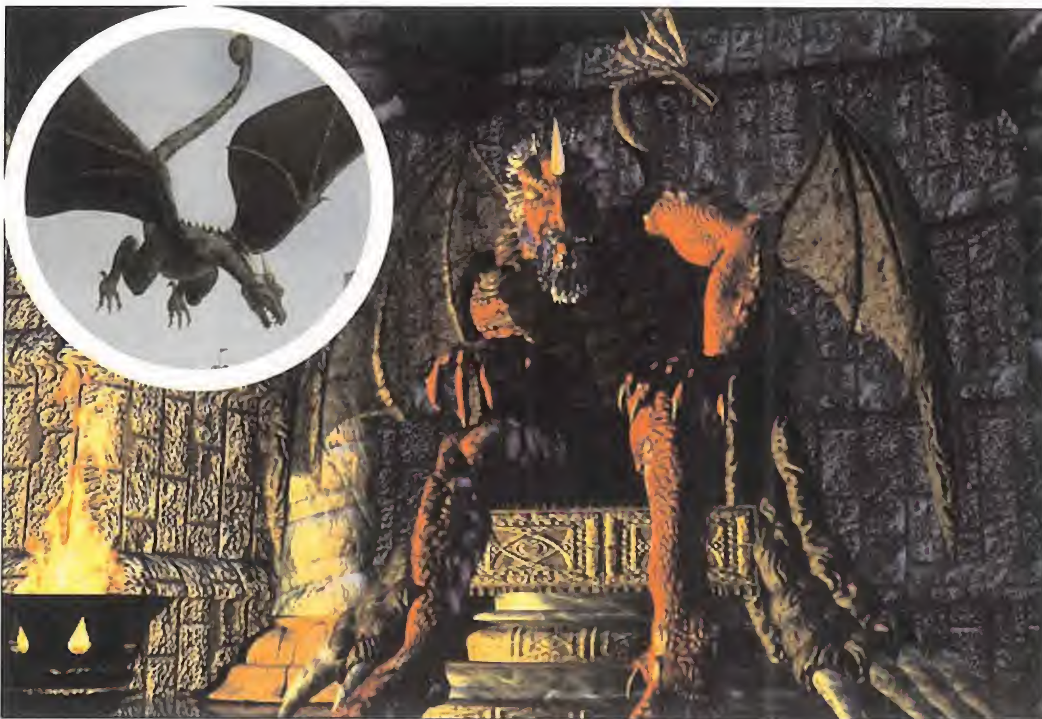
Aunque los personajes de «Darkstalkers 3» estén siempre enfrascados en sus peleas y no cesen de golpear a sus contrincantes con gran fiereza, a la hora de la verdad no se lo piensan dos veces para posar juntos en una foto para nuestra revista y es que, al fin y al cabo, están todos en un mismo juego y es inevitable que sean buenos amigos.
Sin embargo, eso no quita para que, a la hora de la verdad, decidan a mamporros quién es el más fuerte, quién el más ágil y cuál dispone de un repertorio de ataques más mortífero y es precisamente ahí donde entramos todos nosotros, pues de nuestra habilidad y decisión dependerán el éxito o el fracaso del personaje. Un concienzudo aprendizaje de las combinaciones de botones, y una posterior perfección de los mismos en el modo entrenamiento, serán más que necesarios para lograr la victoria.



Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: *maniacos.micromania@hobbypress.es*

Buenos Tiempos Para el Rol

Saludemos al nuevo mes con ánimo, que son numerosas las tareas que se avecinan. Y para empezar con buen pie, nada mejor que una reunión con los colegas, los maniacos, para intercambiar historias, copas y quién sabe si algo más. Os invito a todos a relajaros durante un rato.





«Baldur's Gate» es la ciudad que concentra mayor número de aventureros hoy en día, así está de populosa. En cambio, poco se oye del excelente «Fallout 2», incomprensiblemente. Y digo que me resulta incomprensible porque es muy similar en todo al primer citado –salvo en el escenario de fondo–: historia rica en giros argumentales, combate por turnos, numerosos NPC a elegir como compañeros, incluso algún que otro enigma de "darle al tarro". Os animo a todos a disfrutarlo. Además, así cambiáis un poco de aires... en sentido figurado, porque no es que el aire radiactivo sea especialmente más agradable.
Dicho esto, dos buenas noticias. La primera es la inminente aparición del «Lands of Lore III»: es muy similar en desarrollo a la segunda parte, pero ofrece una historia completamente nueva. Más detalles, en el Mega Juego de este mes.
La otra noticia es buena, también, aunque quizá alguien se sienta agobiado. ¿Os acordáis de Enroth? Bonito, y extenso, continente. ¿Y recordáis dónde se había ido la reina consorte del rey Roland durante todo el trastorno? Sí, a Erathia. Pues nada, si os apetece daros un "voltio" por ese lugar, ya está casi con nosotros «Might and Magic VII». Y no parece que tenga mucho que envidiar a Erathia a Enroth.

OTROS MANIACOS

David Balgañón, de Sto. Domingo de la Calzada (La Rioja) abre, como no podía ser menos, con «Baldur's Gate», al que ya anticipo que dedica sus seis puntos para la Calabozolista. Ya ves que no eres el único. Pero vamos con sus cuestiones.
La primera trata sobre las tres piezas –estatua, piedra y libro de conjuros– para hacer una nave voladora, que se pueden conseguir de las hijas de Shandalar, hospedadas en la casa de Oberan, al nordeste del mercado de Baldur's Gate. En concreto, pregunta cómo y dónde utilizarlas. Háblale al jefe del gremio de los ladrones sobre el tema, y a ver qué te dice.
Respecto al continente perdido del que dices que se habla en el juego, ten en cuenta que la Costa de la Espada (donde tiene lugar toda la aventura) es una pequeña región de los Reinos





CalabozoLISTA

Bueno, lo de este juego no tiene parangón desde la existencia de nuestra humilde lista: «Baldur's Gate» está literalmente arrasando a los restantes juegos disponibles en este momento. Sólo «Might and Magic VI» mantiene el tipo ante tanta furia desbocada.
Los restantes tres dan un poco igual, son comparsas en el juego de sus mayores. Pero lo que sí registran son importantes ausencias, como la del «Fallout 2», que en un juego muy similar al «Baldur's Gate», aunque ambientado en distinta época. No cabe duda que no faltará de nuestra lista en breve.
Otra cosa es que consiga supera a nuestro firme primer favorito. Además, se unen a la contienda, en breve, «Return to Krondor», «Might and Magic VII» y «Lands of Lore III». Esto va a estar movidito.

Listá de clasificación PARCIAL

1	Baldur's Gate
2	Might and Magic VI: Mandate of Heaven
3	Lands of Lore II: Guardians of Destiny
4	Ultima VII: The Serpent Isle
5	Diablo

El Contrapunto







Baldur's Gate es el juego del momento, arrasando en la Calabozolista y con continuos comentarios sobre su magnificencia. Pero, mantengamos la cabeza fría, que tampoco es la panacea. Al menos, eso defiende Lazarus Long, desde Alcalá de Henares (Madrid). Escuchemos su voz disidente.
Lo primero que echa de menos es la existencia del clásico objeto imprescindible para terminar el juego, como en «Ultima» o «Lands of Lore».
La segunda queja se refiere al elevado número de combates y a la carencia, por el contrario, de acertijos o enigmas durante el desarrollo.
El tercer punto a que se refiere es la imposibilidad de acceder desde el principio a cualquier lugar del juego, lo que, en su opinión, revela la trama, ya que las localizaciones de avance obligado están señaladas en el mapa.
Por último, Lazarus se queja del final, "un tanto cortante", que deja sensación de faltarte algo. Eso sí, el juego es de una calidad superior.
No sé que opinarán los maniacos sobre lo dicho. Yo adelanto que, de las tres quejas emitidas, con la única que coincido es la segunda: es típico que estos juegos se orienten mucho a los combates para que la historia se conozca hasta el final sin quebrarse uno mucho la cabeza. Y es cierto que aparecen demasiados enemigos aleatorios.

Olvidados, que dan mucho de sí. Por ejemplo, durante la aventura aparecen también referencias a Amn y Sembia, reinos limítrofes que no se visitan durante el juego.
¿Cuál es el arma más poderosa del juego? Veamos que aportan nuestros compañeros. De momento, David nos dice que un elfo llamado Drizzt tenía dos cimitarras +3 y +5. Y aprovecha también para inquirir cómo usar dos armas a la vez: supongo que se podrá hacer una vez consigas un nivel de experiencia lo suficientemente alto, lo que no es posible en el juego tratado, por el límite de puntos que se pueden conseguir.
La última pregunta es sobre el paradero del pérfido mago Bassilus, cuya cabeza no es pedida por el monje del templo al este de Beregost. Pues bien, el terrible tipo se encuentra en el área que hay al oeste del círculo de magia de Beregost. Ten cuidado con él, que es bastante durillo. Nos vemos, David.
Desde Andorra (Teruel), Alejandro Gil plantea su situación en «Might and Magic VI», donde tiene un serio problema con las llaves. En concreto, nos pregunta dónde encontrar dos de ellas: la de la Forja de Gharick, en New Sorpigal, y de la guarida de Snergle en la cueva de los enanos, cerca del castillo Ironfist. Pues bien, la llave del laboratorio de la forja te la proporciona Lord Newman cuando te encarga la misión de recuperar su reloj de arena, la cual has de cumplir si quieres que su emisario te apoye para entrar al oráculo de Free Haven. Por cierto, su castillo está en las islas Myst. Respecto a la segunda de las llaves, la podrás encontrar en uno de los calabozos que hay en las minas de hierro de Snergle, minas situadas en las Ciénagas de los Malditos. Apetecible paraje, éste, sobre todo para paseos nocturnos. Alejandro vota a «M&M VI» con sus puntos.
También trata de este juego el siguiente maníaco, Francisco García Otero, de Gerona, que, no obstante, no tiene sus preferencias tan polarizadas, y le dedica sólo tres puntos, dando dos al «Baldur's Gate» y otro a «Diablo». Ocupémonos de las dudas de Francisco, dejando sus valiosos consejos para otra ocasión en que nos abunde más el tiempo.
En el templo de la Serpiente, cerca de Blackshire, pregunta qué hacer para seguir tras el primer pasillo largo, ya que cuando bajas hay un teletransportador que te devuelve al principio. Pues nada, busca una alternativa: ¿has visto ese apetecible hueco donde habita un dragón? Caliente, caliente, aunque no tanto como las llamas de ese bicho sobre tu piel. Sobre los objetos especiales, pergaminos y llaves ya utilizadas, pregunta Francisco (a efectos, sin duda, de economizar espacio en las mochilas) si se pueden tirar una vez usados. La respuesta es sí, pero también te aconsejo que los dejes todos en un sitio concreto, por si acaso no has agotado su uso. Un buen sitio puede ser enfrente del Oráculo de Free Haven, o dentro de éste, una vez puedas entrar. Aquí has de volver muchas veces durante la aventura.
Se acabó por hoy. Ahora, apresuraos a asumir vuestro puesto en la aventura que os corresponda, que no hay tiempo que perder. Sólo queda el suficiente para agradeceroslo a aquéllos que me habéis felicitado por mi descendencia: os aseguro que ni Sarevok ni Belial ni la Reina de los Demonios ni el presidente de los Estados Unidos –os preguntareis que tiene que ver éste con los otros: ya os lo diré– se ha dignado a hacerlo.
El próximo mes, más.

Ferhergón

Los poderes de Belial







Ni más ni menos que desde Mar de Plata, en Argentina, llegan estos interesantes descubrimientos sobre el origen del poder del villano de «Lands of Lore II: Guardians of Destiny». Según parece, Belial se nutre a base de la fuerza para el combate final en las tres cámaras previas a esa lucha, por lo que será conveniente seguir la estrategia que se describe a continuación, y que noss la h proporcionada este muchacho:
En la primera cámara, hay que evitar que Belial pase mucho tiempo en la piscina, por lo que se le ha de atacar inmediatamente tras destruir los cristales del techo.
En la segunda cámara nos asalta la imagen de Scotia, madre del protagonista. El rubí de la verdad revelará su verdadera naturaleza, y nos permitirá ir a por Belial para evitar qye se nutra con la energía de las bolas azules, de las que, dicho sea de paso, podremos beneficiarnos nosotros.
En la tercera cámara, las columnas se paran una vez destruidos los objetos flotantes; una vez más, la imagen del Draracle se disolverá mediante el uso del rubí de la verdad.
Así, si somos lo suficientemente rápidos, Belial llegará al combate final sin toda la energía que puede atesorar si nos tomamos las cámaras previas con calma. Curioso, ¿no?
Muchas gracias, Mario Barbieri, y esperamos seguir contando con tu colaboración.

Powerslide


PC CD

Teclea estos trucos mientras juegas a este trepidante arcade:
APOLLO: El coche vuela por los aires si presionas "ALT".
BLAST: Repeles al resto de los coches.
BOMB: Lanzas una bomba.
GLIDER: Cuando estés en el aire, controlarás el coche como un planeador.
ICBM: Los coches se mueven como si fueran misiles.
LIGHT: Coche luminoso.
LUNAR: Gravedad lunar.
SLEEP: Los coches no se controlan, simplemente aceleran.
SLIPPY: Superficies resbaladizas
SPIDER: El coche se adhiere a todas las superficies.
SUCK: Los coches se atraen como si estuvieran imantados.
TIMEWARP: Disminuye el tiempo para los demás adversarios.
TWISTER: Los coches quedan fuera de juego a causa de un tornado invisible.



RollerCoaster Tycoon


PC CD

Para poder obtener dinero gratis en este programa, entra en el menú de finanzas (o pulsa "F"), ahora presiona ENTER + M para conseguir 5 000 dólares. Este truco sólo puede hacerse una vez por mes.
Introduce "Chris Sawyer" como nombre de uno de los visitantes, y recorrerá el parque tomando fotos.
Introduce "Simon Foster" como nombre de uno de tus invitados, y recorrerá el parque y pintará cuadros.

Sin


PC CD

Primero presiona la tecla "~" (como en «Quake» y «Quake II»), para sacar la consola, e introduce estos códigos:
health 999: Salud 999.
wuss: Todas las armas.
superfuzz: Modo Dios.
nocollision: Atravesar las paredes.
wallflower: Sin objetivo.
Diferentes armas:
spawn magnum: Magnum
spawn shotgun: Escopeta.
spawn assaultrifle: Rifle de asalto.
spawn rocketlauncher: Lanza-cohetes.
spawn sniperrifle: Rifle de precisión.
spawn heligun: Para manejar la ametralladora del helicóptero.
spawn reactiveshields: Escudo reactivo.
spawn rockets: Cohetes.
spawn coin: Una moneda.
spawn health: Kit médico.
spawn cookies: Una caja de galletas.
spawn lensflare: Hace un efecto de luz.
Hay otros objetos que se consiguen mediante "spawn" y las siguientes palabras:
ChainGun: Ametralladora (la que se consigue con la tecla 5)
BlueCard: Tarjeta de identificación azul.
OrangeCard: Conseguir la tarjeta de identificación naranja.
YellowCard: Tarjeta de identificación amarilla.
GreenCard: Tarjeta de identificación verde.
IdentCard: Tarjeta de identificación.
Code: Códigos de acceso.
KeyRing: Llave pequeña.
MoneyBag: Bolsa del robo del banco.
Dollar: Moneda.
Evidence: Papeles con evidencias.
Decoder: Decodificador.
PulsePart1: Primera parte del cañón de Pulsos.
PulsePart2: Segunda parte del cañón de Pulsos.
PulsePart3: Tercera parte del cañón de Pulsos (cuando tengas las tres partes, el cañón estará listo para ser usado)
Chemsuit: Traje de protección.
U4 sample: Muestra de la planta química.
Silencer: Silenciador para la pistola.
Para conseguir dos nuevas armas ocultas: Desde la consola (Presiona ~) teclea "Give Thrallgun" asóciala a una tecla accesible, por ejemplo "M", sería: Bind M "use thrallgun". (tiene dos modos de disparo).
Selección de nivel:
Para elegir el nivel, desde la consola (pulsa ~) y teclea "map" para saltar a cualquier nivel.
Algunos de los nombres disponibles para los niveles (de menor a mayor):
sewera: Primer nivel de tuberías.
sewerb: Segundo nivel de tuberías.
oilrig: El anillo de aceite.
jungle: Primera jungla.
jungle2: Mapa ATV.
area57: Mapa Evolutivo de Darwin.
lab1 or lab: Laboratorio Xenofórmico.
lab2 or study: Estudio Xenofórmico.
estate: Estado Sinclaire.
thrall: Maestro Thrall.





Crash Bandicoot 2

Para poder obtener vidas extras en este apasionante programa, en la segunda habitación de teletransporte frente al nivel "Bear It", hay que saltar sobre el pequeño oso polar diez veces, y con ello conseguiremos diez vidas extras.
Para poder altar entre enemigos finales, para ir al siguiente o el anterior enemigo final se debe presionar y mantener pulsado: L1, L2, R1, R2 y el triángulo mientras se permanece en el medio de la plataforma en la sala de teletransporte.
Teletransportes ocultos:
1. Beardown: El pequeño islote de hielo al final del nivel.




PLAYSTATION

2. Aircrash: En el segundo río, no hay que usar la moto acuática, y en su lugar hay que saltar a través de las cajas hasta la plataforma.
5. Diggin' it: Cerca del final podrás observar una planta en una plataforma circular, salta dentro de ella.
La joya Azul: En el nivel 1.3, destruye absolutamente todas las cajas, incluidas las de las zona de Bonus; ahora continúa hasta que veas una joya azul. Salta sobre ella y conseguirás acceder a una zona secreta, y además podrás conseguir la gema al final del Nivel.
Nota: Es necesario para que puedas conseguir la gema el destruir todas las cajas del Nivel.

FIFA 99


PC CD

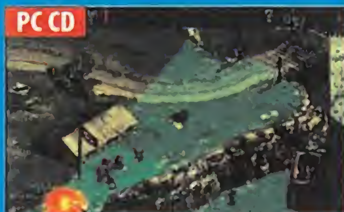
En este popular juego deportivo de EA Sports, para poder conseguir la Introducción de Invierno, tienes que teclear repetidamente "win" mientras el programa se está cargando. Ante todo, es algo bastante curioso.



NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO, MICROMANÍA C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail a: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Commandos: Más Allá del Deber



Escribe como nombre de jugador "GONZOOPERA" (no hay ceros) para poder activar los siguientes trucos:
F9: Información del terreno.
ALT+I: Interface de imagenes.
ALT+F11: Ventana de ayuda.
CTRL+I: Invencible.
CTRL+F9: Muestra la salida de muestreo.
SHIFT+X: Teletransporte usando el comando Mirar.
SHIFT+V: Trazado de usuario.
SHIFT+F4: Trazado de Commandos.
ALT+SHIFT+M: Escribir a MEMACT.DAT
ALT+SHIFT+L: Escribir a MEMLIN.DAT
CTRL+SHIFT+N: Finalizar la mision actual que juegamos.
Truco alternativo:
Añade la siguiente linea que te damos al fichero commandos.cfg
.DEVELOP 1
Ahora puedes usar los siguientes codigos:
SHIFT+X: Transporta el personaje seleccionado a las coordenadas en que se encuentre el cursor del raton.
CTRL+I: Invencible
CTRL+SHIFT+N: Ganar la mision.
Codigos de Nivel:
none: Luz que Agoniza.
8K2IX: La Jungla de Asfalto.
9R291: Como caido del Cielo.
44G9J: El martillo de Thor.
4HSAB: Adivina quien viene esta noche.
J8ISN: Nido de Aguilas.
LUK2L: La gran evasion.
DUSLZ: Amistades peligrosas.

Get Medieval



Estos códigos se pueden introducir en cualquier momento durante el juego:
MPKFA: Modo Dios.
MPPOS: Cambia la posición global.
MPFPS: Cambia los fotogramas por segundo.

Deer Hunter 2



Para obtener los trucos de este programa de caza para compatibles, hay que teclear:
dh2tracker: Muestra el mapa y la posición en él y el GPS.
dh2shoot: Te lleva cerca de los ciervos.
dh2deadeye: Cámara de flecha (una cámara sigue a las flechas y las balas).
dh2honey: Te hace irresistible para los ciervos.
dh2circle: Un ciervo va contigo.

Crash Bandicoot 3: Warped



Spyro el Dragón Demo: En la pantalla del título presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha y cuadrado.
Eggipus Rex nivel oculto: Ve al nivel 11 y coge el camino de la gema amarilla. Continúa hasta que alcances la zona en la que se encuentra el dinosaurio gigantesco. Permite que el segundo pterodáctilo que capture a Crash para alcanzar el nivel 32.
105% completo: Recoge todas las reliquias y gemas, incluso aquellas de Hot Cold y Eggipus Rex niveles bonus. Ahora, acércate a la hermana de Crash, luego al punto de salvado, para encontrar otra gema. Coge la gema para ver unos estupendos juegos artificiales y acabar con un 105% de status.
Hot Cold nivel Bonus: ve al nivel 14 y recorre la mitad del camino hasta que un alien cruce junto a una señal a tu izquierda, salta sobre la señal y se te transportará directamente al nivel 31.
Uka Uka instantáneo: Pulsa triángulo + ciruclo + X + cuadrado, esto sólo funciona una vez por vida.

RESIDENT EVIL 2



La versión de «Resident Evil 2» que nos disponemos a "destripar" es la de PC, pero si algún usuario de PlayStation aún no ha finalizado las andanzas por el mundo de los zombies, debe saber que los pasos a seguir en ambas versiones son prácticamente idénticos, por lo que esta guía puede ser igualmente útil. Además de las soluciones completas hemos preparado un apartado en el que os narramos el sistema de puntuación y algunos trucos especiales que oculta «Resident Evil 2».

Preparaos para descubrir todos los secretos de uno de los juegos con mejor y más trabajada línea argumental. Vamos allá.

Después de la secuencia introductoria, Leon empieza su aventura. Su primer objetivo debe ser dirigirse a la comisaría de policía de Raccoon. El camino para llegar hasta allí es único, por lo que no existe pérdida. A lo largo del recorrido deberá coger la escopeta del señor de la armería, munición y comenzar a acumular todas las pociones de vida que le sean posible. Los primeros enemigos son sencillos, debido a que son lentos y torpes. Muchos de ellos se esquivarán con un poco de habilidad y otro poco de velocidad y así no gastaremos nuestra preciada munición.

LA COMISARÍA DE POLICÍA DE RACCOON

Una vez llegamos a la comisaría podremos contemplar el hermoso hall principal. Un poco más arriba veremos una máquina de escribir. Estas máquinas son los puntos en los que podremos grabar la partida. Para hacerlo necesitaremos tener en nuestro inventario cintas, pero encontrarlas no supone problema, puesto que al lado de cada máquina hay un par de ellas y lo cierto es que hay bastantes distribuidas por el juego. Si queremos alcanzar una buena puntuación no conviene grabar demasiadas veces (ver recuadro relativo al sistema de puntuación).

Por el momento, la única puerta que encontraremos abierta será la que está en la parte inferior izquierda. Una vez accedamos por ella encontraremos a un oficial de policía moribundo víctima de las heridas propiciadas por algún zombie. Por fortuna, aún le quedarán fuerzas para entregarnos la tarjeta llave azul con la que deberemos

EL VIRUS QUE ACABÓ CON LA HUMANIDAD

Las máquinas de escribir son los puntos en los que podremos grabar la partida. Para poder hacerlo necesitaremos tener en nuestro inventario cintas



acercarnos al ordenador del hall principal y utilizarla allí con el fin de desbloquear las puertas de esa zona.

En esta ocasión accederemos por la más grande de las dos. Por primera vez nos encontraremos con uno de los baúles de almacenamiento. Estos baúles hacen las veces de almacenes para nuestros objetos, ya que el inventario de nuestros personajes es bastante limitado. Así, cada vez que no vayamos a utilizar un cierto objeto es bueno depositarlo en estas zonas para tener el mayor hueco en nuestras "alforjas". Hay varios de estos baúles dispersos por el juego, por lo que en caso de necesitar algo que hayamos depositado allí no nos llevará demasiado tiempo encontrar uno. En este caso, podemos dejar allí el cuchillo y seguir avanzando no sin antes coger el memorandum de la policía y tomar nota de la combinación de una caja fuerte (2236).

Pronto llegaremos ante una puerta doble con un oficial fallecido. Si buscamos entre sus restos encontraremos algo más de munición. Y un poco más allá nos mediremos con el primer rival de entidad. Se trata de un "asesino" muy rápido y peligroso. Nuestro consejo es que os enfrentéis a él si lleváis la escopeta, pero sólo con la pistola puede resultar demasiado complicado, y sería más seguro tratar de esquivarle.

Después llegaremos a una sala en la que se debía dar el orden del día a juzgar por la pizarra que hay. Leon debe hacerse con un informe de operaciones y más balas y proceder a entrar en la pequeña salita de la chimenea. En ese punto, y gracias al mechero que siempre lleva como objeto secundario, encenderá un agradable fuego que provocará que aparezca una joya de un cuadro de la pared. Salimos de la habitación y continuamos por la siguiente puerta.

En la nueva habitación hay que tener preparada la pistola, puesto que los zombies están al acecho. Si hemos sido heridos, podremos utilizar las hierbas verdes, y si no hay que cogerlas y almacenarlas cuando tengamos ocasión en el baúl de los objetos.

Salimos de esa habitación y subimos por las escaleras hacia el segundo piso. Avanzamos hasta que encontramos tres estatuas –dos en los laterales y una


El aspecto físico de Claire es impresionante. Y todas sus habilidades van en concordancia. Un personaje digno de un juego como éste.


Un virus es el causante de este desastre. La humanidad transformada en muertos vivientes, sólo por conseguir un arma biológica insuperable.

en el centro–. Lo que hay que hacer es empujar las estatuas para situarlas sobre las plataformas, pero debemos hacer que una mire a la otra. Si lo hacemos correctamente conseguiremos una segunda joya roja como recompensa.

Hay que continuar por la puerta y, eliminando a los zombies, avanzar hasta la oficina STARS. Sobre la mesa encontraremos el Diario de Chris y la Medalla del Unicornio, además de algunas balas y un spray de curación. Al salir, tendremos un primer encuentro con Claire de escasa importancia para nuestros fines. Lo que debemos hacer es regresar al Hall principal. De camino allí veremos algún baúl. Por ahora, las joyas rojas no las vamos a utilizar.

Una vez que lleguemos al Hall principal, hay que utilizar el Medallón del Unicornio en la estatua central. Así conseguiremos una llave con una pica grabada que nos permitirá acceder a nuevas habitaciones.



Regresamos al segundo piso y mirando el mapa descubriremos una nueva puerta que con la nueva llave puede ser abierta. En el interior de esa sala, empujamos una caja hasta que quede frente al armario, subimos a la caja y cogemos la manivela que encontraremos en la parte superior. En esa misma sala podremos encontrar munición y cintas para la máquina de escribir. Continuamos hasta llegar a la puerta siguiente a la oficina STARS. Dicha sala se abre también con la llave obtenida con el Medallón de Unicornio. Esta llave ya no tiene más utilidad con lo que puede ser descartada para liberar espacio en el inventario. En el interior de esta sala esperan los zombies y munición. Una vez esté el panorama más despejado, accedemos por la única puerta y nos introducimos en la biblioteca. Subimos las escaleras y salimos por la puerta del corredor superior. Continuamos por el corredor del tercer piso y nos adentramos hasta el ático. En una de las paredes encontraremos un agujero en el que la manivela encaja a la perfección. Su uso hará que desciendan unas escaleras por las que aún no es necesario ascender. En su lugar regresamos a la biblioteca y avanzamos por el pasillo hasta que lleguemos a una zona en la que el peso de Leon hará que ceda el suelo. Por fortuna, la caída no causará ningún daño. Pulsando el botón rojo, podremos salir de esa sala y activaremos los botones de las estanterías. Ahora tan sólo tenemos que pulsar los interruptores de las dos primeras estanterías –empezando por la izquierda– y desplazar ambas hacia la derecha. Un panel ubicado en la sala que estábamos anteriormente revelará una pieza vital: el enchufe alfil, que conviene guardar en el baúl, ya que todavía no tiene utilidad.

Salimos de la biblioteca por las puertas dobles y avanzamos por el corredor del segundo piso teniendo cuidado con los zombies que pululan por esa zona. Hay un botón que activa una escalera de emergencia muy útil, aunque por ahora no debemos descender por ella. En su lugar, avanzamos por el corredor y accedemos por la puerta del final para ir en busca de un baúl y una llave que abre un armario de la biblioteca y potencia la pistola (muy útil). Después, continuamos por la puerta que hay más allá del baúl, atravesamos el hall y avanzamos por la entrada que hay justo en frente. Hay que hacerse con unas balas y salir por la puerta que lleva al tejado. En el tejado podremos ver un helicóptero ardiendo. Antes de nada, bajamos las escaleras y esquivamos a los zombies (es bastante sencillo) y buscamos una manivela redonda. Regresamos a la zona del helicóptero, vamos por detrás de la verja metálica y usamos la manivela redonda en la válvula para que aumente la presión del agua y apague las llamas.

En el primer baúl que veamos, dejamos la manivela y cogemos las dos joyas rojas que ahora nos harán falta. Buscamos el camino que lleva hacia el helicóptero por la parte que daba al interior de la comisaría (debemos buscar el morro del helicóptero empotrado en la pared). Ahora ya es posible acceder por la puerta y colocar las gemas en los agujeros correspondientes y obtener así el Enchufe Rey. No debemos olvidar la llave diamante que está sobre la mesa. Ahora, regresamos al baúl y dejamos allí el nuevo enchufe. Avanzamos por los pasillos de los cuervos con mucho cuidado, pasamos por la puerta gris y descendemos las escaleras –recordad coger las plantas verdes–. Entramos en la oficina del Este que está plagada de zombies. Por fortuna, encontraremos munición y un par de cintas para la máquina de escribir. Y lo más importante: en la pequeña sala que hay en esta zona veremos una caja fuerte a la que se accede con la combinación 2236. Conseguiremos así un mapa de la comisaría. Después, salimos por las puertas azules dobles.

Giramos a la derecha, pasamos por las máquinas de refrescos, estando seguro de que llevamos un par de huecos en nuestro inventario, y pasamos por la puerta

El sistema de puntuación

«Resident Evil 2» no es un juego difícil de acabar; lo que resulta complicado es obtener una buena puntuación. Cada vez que finalicemos uno de los escenarios aparecerá una letra que nos indicará lo bien que lo hemos hecho. La nota está comprendida entre la A y la F y cuanto más cerca esté de la A mejor habrá sido nuestra actuación. Para obtener esta calificación influye el tiempo empleado en finalizar el juego y el número de veces que hayamos salvado la partida. Como norma es imposible obtener una A si hemos grabado más de 10 veces, y tampoco si utilizamos algún tipo de truco como el de la munición infinita. Sacar una buena nota es imprescindible para obtener las armas especiales, pero para ello tendremos que practicar mucho.



Los baúles hacen las veces de almacenes para nuestros objetos, ya que el inventario de nuestros personajes es bastante limitado



Continuamos por la puerta y, eliminando a los zombies, avanzamos hasta la oficina STARS. Sobre la mesa encontraremos el Diario de Chris y la Medalla del Unicornio



La llave misteriosa

Existe un truco en el juego que nos permitirá ver a Leon y Claire de manera diferente a la habitual. No es demasiado complicado realizarlo. Lo único que tenemos que hacer es llegar a la comisaría de policía sin coger ningún objeto y bajar por el pasadizo que habitualmente está vacío de zombies, donde nos encontraremos con Brad Vickers, un viejo conocido de la primera parte. Una vez localizado, es bueno entrar en la comisaría y coger la munición –ahora sí podemos– para enfrentarnos a él con alguna posibilidad de victoria. Una vez derrotado buscaremos entre sus restos una llave que podremos utilizar en la sala que hay bajo las escaleras que llevan al segundo piso. En uno de los armarios encontraremos dos nuevos trajes para Leon y otro para Claire, pero Claire además conseguirá un Colt de 6 balas que usa la misma munición que la pistola, aunque es algo más potente.



Caos, destrucción, trozos de carne por los suelos, sangre... Así son la mayor parte de los decorados de «Resident Evil 2».

del fondo. Entramos, vamos a la izquierda y pasamos por la puerta de enfrente (la sala de interrogatorios). Allí, cogeremos el Enchufe Torre, el trozo de cable y el spray y... nos armamos hasta los dientes antes de salir.

Cuando hayamos solventado el problemilla, entramos por la puerta de la derecha y cogemos la llave pequeña. Vamos por la puerta del este y luego por la puerta azul, seguimos recto hasta el final y abrimos la puerta con la recién adquirida llave para descartarla después. Seguimos el único camino posible y bajamos por unas escaleras. En esta zona debemos tener mucho cuidado ante la presencia de los doberman asesinos; su movilidad y sus saltos los harán extremadamente peligrosos. Después, nos dirigimos a las puertas marrones que están al oeste y accedemos así al interior de la Sala de Controles. Allí veremos un panel que debemos manipular para regular la corriente eléctrica. La manera de hacerlo es mover la palancas –de izquierda a derecha– de esta manera: arriba, arriba, abajo, abajo, arriba. Será así como activaremos un panel en otra habitación. Además, en una estantería podremos conseguir otro mapa de la comisaria (el de otra planta).

Lo siguiente es salir de la habitación y continuar por la derecha, hasta que al final veamos una puerta con una flecha que pone "Parking". Allí tendremos nuestro primer encuentro con Ada. Parece ser que busca a un tipo llamado Ben que posee información vital sobre todo lo que está ocurriendo y cómo evitarlo. El problema es que la puerta que conduce ante su presencia está bloqueada por una furgoneta. Pero el fornido hombro de Leon moverá el vehículo y podrán acceder a la nueva zona. Con el camino libre, Ada seguirá su instinto y nosotros continuamos hasta el final del pasillo hasta llegar a las celdas de la comisaria. En el último calabozo está Ben. Lo más destacado de la conversación es que las alcantarillas son el camino más adecuado para intentar buscar una salida.

EL SUBMUNDO DEL ALCANTARILLADO

Afortunadamente, al lado de la celda de Ben encontraremos la llave de las alcantarillas y algunas hierbas con las que recuperarnos. Regresamos por el mismo camino hasta ver una puerta por la que todavía no hemos entrado. Lleva directamente a la perrera, y justo al lado de la primera caseta veremos una tapa de alcantarilla que abriremos sin dificultad con llave que antes nos hemos agenciado.

El alcantarillado presenta nuevos enemigos. Los primeros, y que aparecerán rápidamente son las arañas. Lo más aconsejable es evitarlas, pero en el caso de ser alcanzados por su veneno, es bueno tener siempre alguna planta azul que nos restablezca. Después de eliminar o esquivar a las arañas, continuamos por el único camino posible hasta que logremos subir por unas escaleras. Al final de éstas llegaremos a una habitación de almacenaje en la que descargar objetos innecesarios y sobre todo, coger todas las piezas de ajedrez que tengamos –deben ser tres–. Debemos entrar en una habitación con forma de L –miramos el mapa para asegurarnos– . Hay un panel de control en el que debemos usar las llaves –falta una–.

En una pequeña sala de la comisaría veremos una caja fuerte, a la que se accede con la combinación 2236. Conseguiremos así un mapa del edificio



A lo largo de la aventura, Leon entablará una amistad muy especial con Ada. En ciertos momentos tendrán que colaborar para avanzar.


Éste es Ben, un personaje fundamental para conocer el gran misterio que oculta la ciudad de Raccoon.

Posteriormente, hacemos el camino de vuelta y nos encontraremos con Ada. Cada uno de los dos pone en común sus descubrimientos y acto seguido, y poniendo de manifiesto su valentía, Ada, ayudada por Leon, se introduce por una rejilla de respiración y toma el control de la situación. (Durante unos momentos controlaremos a Ada, que desafortunadamente tan sólo tiene la pistola como arma de defensa).

El caso es que atravesamos la única puerta que hay y eliminamos a los perros. Seguimos avanzando hasta que lleguemos a una piscina vacía cerca de la que hay un interruptor. Es muy importante NO pulsar ese botón por el momento. Antes de nada, debemos descender y mover las tres cajas de tal manera que queden pegadas a la pared del fondo y alineadas entre sí. Una vez hecho, Ada puede regresar y presionar el botón. El agua subirá y las cajas formarán un puente para que podamos acceder al otro lado y hacernos de esta sutil manera con la Llave de la Comisaría –otra más–. Después, salimos de esa sala y accedemos por la enorme puerta abierta que hay enfrente. Basta con descender por el ascensor para que se realice el cambio de personaje y volvamos a tomar el control de León; eso sí, pasando la llave de la comisaría a nuestro poder –hay que cogerla del suelo–. Es el momento de regresar en dirección hacia el parking, eliminando antes a otro de los enemigos de mayor importancia. Si ya está el camino libre, vamos a la sala de autopsias y del armario de la esquina del fondo cogemos la tarjeta llave roja. Salimos de la sala de autopsia y nos dirigimos al lado opuesto del hall actual. Nos encontramos con la armería y, usando la tarjeta roja, entraremos. Allí encontraremos munición, una ametralladora y una bandolera que nos permitirá llevar más objetos (es bueno dejar algo para Claire –segundo escenario–, pues si no este personaje estará en inferioridad de condiciones). Volvemos a la planta baja –a la que está al mismo nivel que la calle–, y accedemos a la puerta que hay junto a las escaleras que llevan al segundo piso, utilizando la llave de la comisaría. En la parte de atrás encontraremos un potente magnun además de algo de munición en una taquilla. Si miramos el mapa veremos dónde podemos encontrar la puerta que se abre con la llave verde, por lo que inmediatamente iremos hacia allí. En esa sala veremos una película encima de la mesa –opcional, si queremos podemos ir a revelarla al laboratorio fotográfico, pero no es imprescindible–, y en una de las esquinas, una estufa. Haciendo uso del mechero la encenderemos, y ésta suministrará gas a las lámparas que hay a su lado. Lo que se tiene que hacer es encender las espitas en este orden: primero la del medio, luego la de la derecha y finalmente la de la izquierda. Entonces, de un cuadro caerá una rueda dorada, con la que deberemos dirigirnos al tercer piso, teniendo cuidado con los nuevos zombies que han aparecido en el segundo piso. Si recordamos, antes hicimos aparecer unas escaleras en el ático por las que no subimos, pues ahora es el momento de ascender y usar la rueda dorada en el mecanismo. Después es suficiente con responder "Sí" a la pregunta que se nos formula y se abrirá una puerta que nos conducirá al Enchufe caballo. Además, saltamos al vertedero.

En la sala a la que entramos con la llave verde hay que encender las espitas en este orden: primero la del medio, luego la de la derecha y, finalmente, la de la izquierda

LOS CUATRO ENCHUFES

Caeremos a la altura de los calabozos, y pronto oiremos un grito desgarrador de Ben. Su final llegó, y fue muy desagradable, aunque aún tuvo tiempo para darnos un valioso expediente.

Regresamos a las alcantarillas y avanzamos por los corredores esquivando y eliminando muertos vivientes y algún que otro doberman asesino. Recorremos el alcantarillado hasta dar con una escalera, y atravesar la puerta que hay justo enfrente. Pero, cuidado, tras la puerta espera una sangrienta batalla con un desagradable ser. Además de pensar en el enfrentamiento, hay que asegurarse de llevar consigo el Enchufe Caballo. Volviendo al enemigo, la mejor estrategia es colocarnos en una esquina donde la retaguardia esté asegurada y comenzar a disparar como un loco. Tened en cuenta que además de disparar a la criatura madre, deberemos prestar mucha atención a los "hijitos". Y cuando creamos que ya está, que no nos pille por sorpresa, ya que aún restan tres pequeños por salir.

Una vez despejado el camino, vamos al panel en el que antes situamos los tres enchufes y ponemos el que falta. La puerta se abrirá y nos volveremos a encontrar con Ada.

Ahora, bajamos a la alcantarilla, cogemos la puerta de la izquierda, avanzamos y entre los dos tubos que emanan agua hay una salida por la que tendremos que ir. Pasamos a una habitación donde encontraremos un fax del jefe de alcantarillado y munición en un cajón de la esquina. Empujando un armario aparece una puerta (almacén) por la que tenemos que pasar si queremos encontrar munición para la magnum. Eso sí, si nos decidimos a bajar, habrá que utilizar el mechero en las dos lámparas de alcohol para iluminar la habitación.

Una vez recargado nuestro arsenal, regresamos a la sala y usamos el ascensor de la esquina para descender a un nivel inferior. Tras un pequeño tiroteo y un pequeño encontronazo con



Ada oculta un gran misterio. Bajo su aspecto de chica dulce e inocente se esconde una verdad muy diferente.


Estos son algunos de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos a lo largo de toda la aventura. Feos, peligrosos y, por fortuna, torpes.


«Resident Evil 2» tiene un gran componente de aventura.La resolución de diversos puzzles es una constante durante el juego.

la doctora Annette, volveremos a controlar a Ada. Seguimos a la mujer y subimos las escaleras. Una vez que estemos en el corredor, debemos correr para que no nos alcancen las cucarachas. Bajamos de nuevo por las escaleras, y presenciamos el encuentro entre Ada y Annette. Después de esto, descendemos por el único camino que se puede seguir y Leon volverá a tomar los controles.

LA LUCHA CONTRA EL GRAN COCODRILO

Vamos por el corredor, dirigiéndonos hacia la alcantarilla cercana a la escalera. Allí hay una pequeña sala con dos policías que han pasado a mejor vida. Si rebuscamos entre sus restos encontraremos la Medalla del Lobo y algunas balas. Ahora vamos al lado opuesto del canal, en la encrucijada cogemos la bifurcación de la izquierda evitando siempre a las arañas. Atravesamos la puerta y llegaremos ante una cascada y un panel de mandos. Introducimos la Medalla del Lobo en el panel, y vamos por la salida que hay detrás de nosotros. Luego, pasamos por la puerta doble con el fin de dirigirnos hacia la luz roja. Allí, usando la manivela –por lo que es imprescindible llevarlas entre los objetos del inventario–, podremos bajar un puente. Lo atravesamos y pasamos por la puerta que tenemos enfrente, vamos hasta el final del corredor y aparecerá un enorme cocodrilo al que tendremos que enfrentarnos. Es un rival muy duro, pero hay un pequeño truco con el que será realmente sencillo eliminarlo. Antes de encontrarnos con el lagarto en cuestión, veremos una luz verde en la pared del pasillo, hay que recordarla y dirigirnos al enfrentamiento; en cuanto aparezca el cocodrilo deberemos salir corriendo y activar el interruptor que ahora estará rojo, entonces un cilindro de gas caerá al suelo, el cocodrilo se lo meterá en su boca con el fin de engullirlo y basta con un disparo nuestro para hacerlo explotar en miles de pedazos –es como la muerte de «Tiburón»–. Regresamos donde vimos a Ada y nos reunimos con ella. Regresamos a la zona donde activamos el puente levadizo y volvemos a utilizar la manivela en la zona cercana a la máquina de escribir. Hay que hacerlo ascender porque luego lo necesitaremos allí arriba.

Cruzamos el puente y subimos una rampa. De otro cadáver cogemos la Medalla del Águila y un expediente de la estantería. Volvemos, por los dominios del cocodrilo, a la habitación donde está la máquina de escribir para salvar las partidas y usamos de nuevo la manivela para que vuelva a descender el puente. Seguimos rectos hasta el túnel de las alcantarillas y metemos el Medallón del Águila en el hueco correspondiente del panel; desaparecerá la catarata y aparecerá una puerta que atravesamos.

Avanzamos por el nuevo corredor hasta encontrar un panel que activa el teleférico. Lo activamos y entramos...

EL LABORATORIO UMBRELLA

Cuando pare el teleférico salimos al exterior y vamos hacia la izquierda. Con nuestro inseparable mechero encendemos la bengala y aprovechamos la luminosidad que desprende para coger del suelo la llave de la caja de armas. Corremos hacia el otro lado del corredor y atravesamos la puerta, que dicho sea de paso, está plagada de zombies. A lo largo del camino nos encontramos con un kit para la pistola que la hará más efectiva. En la otra dirección, encontraremos un corredor similar con más zombies con una planta curacional a la derecha y una escalera a la izquierda. Nos rellenamos de vida y subimos por las escaleras a una sala de control en la que podremos aprovechar para grabar la partida y hacer una redistribución de los objetos de nuestro inventario. Debemos asegurarnos de dejar un hueco libre en nuestro almacén antes de salir. Entramos en la cabina del tren y en el lado opuesto cogemos la llave de control del panel y munición para la magnun. Fuera del tren hay un panel de control en el que deberemos usar la llave. Así, el tren descenderá y fuera oiremos un tremendo ruido. Salimos del tren para investigar... y, vaya quizá no fue buena idea, nos encontraremos con un animal enorme de gigantescas garras. Lo mejor es mantenerse lo más alejado posible del bicho, sin dejar de disparar con el arma más potente.

Tras lograr la victoria, regresamos al interior del vagón para preocuparnos por el estado de salud de Ada. Al ver Leon que no está demasiado bien no dudará en echársela a sus hombros y transportarla hasta una sala tranquila en el laboratorio. En esa nueva dependencia encontraremos municiones para nuestras armas. Salimos de la sala y avanzamos hacia el corredor de abajo y entramos por la puerta que pone "Main Shaft". Vamos hasta el centro y pasamos por el pasillo donde está la luz azul. Continuamos por el corredor hasta llegar a una puerta congelada. Dentro hay un fusible que debemos usar en la máquina que hay justo enfrente y conseguir así un fusible

Trucos ilegales

Para conseguir munición infinita de todas las armas, tanto de las que ya tenemos como de las que nos resta por conseguir, basta con presionar ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ACCIÓN en cualquier momento y en la pantalla del inventario, es decir, en la que equipamos a nuestro personaje.

El hecho de utilizar este truco implica la imposibilidad de obtener una A al finalizar el juego. También es posible conseguir una B, que para algunos trucos con las armas especiales es suficiente.

Trucos legales

Existen unos trucos en los que nuestra habilidad resultará fundamental para disfrutar de ellos. Se trata de la posibilidad de conseguir armas especiales que no aparecen en el juego normal. Conseguirlas no será fácil, pues son bastantes los requisitos que hay que cumplir. De manera resumida se puede decir que son los siguientes:

- **El requisito obligatorio para cualquiera de los que a continuación citamos es jugar en el nivel NORMAL. En el nivel fácil estos trucos no tienen validez.**
- **Para conseguir el lanzamisiles, y munición infinita para dicha arma, hay que jugar en el primer escenario con cualquiera de los dos personajes y finalizarlo en menos de dos horas y media, y sin tomar ningún spray de vida –ojo, no sprays pero sí hierbas– y con una calificación de A.**
- **Para conseguir la Submachine Gun (una metralleta de gran potencia) y munición infinita debemos finalizar el segundo escenario con el personaje que no acabó el primero (si utilizamos a Leon en el primero, ahora debe actuar Claire y viceversa) en menos de 3 horas, con una calificación de A ó B y grabando tres veces o menos. En este caso podemos utilizar el lanzamisiles que conseguimos anteriormente, pues nos facilitará mucho las cosas y podremos obtener una calificación de B siempre que respetemos el resto de parámetros, como el de las grabaciones.**
- **Para conseguir el arma Gatling y la correspondiente munición ilimitada debemos acabar el escenario 2 con el personaje distinto al del 1 en menos de 2 horas y media, con un ranking de A ó B y sin salvar ni una sola vez. Esta arma es devastadora pero algo lenta, lo que nos dificultará acabar con los enemigos que estén demasiado cerca.**


Los mapas nos ayudarán a llegar hasta salas que aún no hemos visitado. La mayoría de las veces no será muy complicado localizarlos.


Otro de los añadidos de «Resident Evil 2» es la opción de la "galería", donde se acumulan imágenes de todo tipo sobre el juego.



Éste es el tremendo bicho final. Muchos sudores nos costará acabar con él, pero... ¿será realmente el final o nos esperan más sorpresas?

principal. Cogemos el spray de primeros auxilios y regresamos al Main Shaft. Usamos el fusible en el mecanismo que hay en medio del suelo para activar la energía del generador.
Ahora, bajamos por el corredor rojo, vamos a la derecha y entramos por la puerta que hay al final. En el armario hay un lanzallamas. También encontraremos munición y un expediente. Activamos el programa anti-BOW del ordenador y hay que recordar la contraseña de acceso "Guest". Ahora vamos a la gran puerta de hierro y pulsamos el interruptor para abrirla. Gracias a la llegada de la energía por el fusible ahora será posible abrirla, eso sí, habrá que tener cuidado con las plantas venenosas que aparecen, y es que incluso cuando parece que han muerto pueden dar alguna sorpresita. Atravesamos la puerta y bajamos la escalera. Pasamos por la puerta de abajo, y hay que correr a través del corredor y mucho cuidado con los asesinos. Tan sólo hay un camino, como pista para saber si vamos bien es que debemos pasar por una máquina de escribir en la que salvar nuestros avances. Continuamos por la puerta metálica y entramos en la sala de investigación.
La pequeña habitación contiene municiones para las armas y un kit para la magnun muy potente. Dicha habitación desemboca en un hall lleno de zombies y al final de esa sala está la llave roja del laboratorio. La cogemos y salimos de allí.
Ahora, hay que seguir todo recto y entrar por una zona que tiene un aspecto rocoso. Del techo no cesan de caer larvas de algún animal, pero basta con ir corriendo para evitarlas. Usamos la llave del laboratorio en la puerta y pasamos dentro. Encontraremos una gran polilla no muy peligrosa. Recordad también machacar al gusano que hay cerca de la computadora para trabajar con más tranquilidad. Usamos el terminal introduciendo la contraseña secreta "Guest".
Regresamos al laboratorio B4 por la escalera colindante a la puerta de la planta monstruosa. Vamos por el túnel azul y accionamos la puerta de la derecha . Vamos al panel de control e iniciamos los controles de seguridad –la puerta no se abrirá, pero hay que hacer esto para que Claire puede entrars–. Volvemos a la puerta que hay inmediatamente anterior a esta sala y usamos la llave roja del laboratorio para acceder a su interior.
No movemos rápidamente y hay que tener cuidado con los zombies. Localizamos el interruptor de la luz y lo pulsamos. Cogemos el Disco MO y munición para la magnun y un kit de primeros auxilios. Al salir nos encontraremos con Annette Birkin, y tras una charla nos haremos con una muestra del virus G. Acto seguido, lo cogemos y después de la señal de autodestrucción del sistema nos vamos al



Personajes ocultos

Al igual que con las armas, existen diferentes personajes ocultos dependiendo de las puntuaciones obtenidas al finalizar el juego.
Uno de esos personajes es Hunk, un espía de Umbrella. Para poder jugar con ese nuevo personaje debemos acabar los dos escenarios con cualquiera de los dos héroes en el nivel normal y con una calificación de A. Si lo conseguimos aparecerá una pantalla en la que se nos dará a elegir entre jugar de nuevo con armas infinitas o jugar un nuevo escenario. Si elegimos esta última opción podremos jugar con Hunk.
Existe otro posible personaje, si es que se le puede llamar así. Se trata de Tofu, que según dicen los entendidos es algo parecido a un trozo de queso japonés de extraña forma. Jugar con él no es nada sencillo, puesto que hay que finalizar el escenario A y B con Leon y lo propio con Claire y por si esto no es suficiente, hay que finalizar también el escenario con Hunk. Y lo "mejor de todo" es que debemos hacer todo esto sin grabar. Dedicación absoluta para los que quieran conseguirlo.

pasillo rojo. Tendremos una gran pelea con alguien conocido, y luego bajamos las escaleras para llegar al laboratorio B5.
Vamos hacia la parte de abajo del corredor y hay que tener mucho cuidado de los zombies. Hay que ir corriendo al terminal de la computadora cerca de una puerta –si miramos el mapa veremos una zona a la que no hemos accedido aún; el terminal se encuentra justo al lado de esa puerta–. Usamos el disco MO para abrirla, pasamos por el corredor que ha quedado visible y entramos a través de la puerta.
Seguimos rectos y accionamos el interruptor que hay junto a la puerta del ascensor y nos preparamos.
Lo mejor para cargarnos cuanto antes al monstruo, es armarnos con la magnun y el kit especial para ella, además de muchas medicinas. Como información os diremos que la criatura toma dos formas y que la primera de ellas es relativamente fácil de eliminar, pero la segunda... Lo mejor es dejar algo de espacio entre vosotros. Trataremos de correr alrededor



del laboratorio y no ponernos en lugares desde los que no le veamos venir. Una vez eliminado, cogeremos el ascensor, y tomaremos fuerzas para enfrentarnos al segundo escenario.

EL TURNO DE CLAIRE

Claire comienza su aventura en otra parte de la ciudad, pero cuando ya hayamos explorado las dos primeras áreas, el escenario comienza a ser familiar. En el camino se encuentra con una llave que está dentro de una cabina. Con ella consigue entrar por una puerta que está justo en el lado opuesto. Atravesando la puerta encontrará una máquina de escribir y rápidamente llegará hasta el helicóptero en llamas.
Gran parte de este escenario es extremadamente similar al que ya realizó Leon, por lo que en esta ocasión seremos más breves y nos remitiremos a actos que ya realizó éste.
Continuando con la historia, debemos dirigirnos al hall principal, pasando por la zona de los malditos cuervos, y subir al segundo piso. Allí pasaremos por una puerta donde nos encontraremos más zombies. Cogemos la manivela y atravesamos la puerta del fondo. Por una puerta de madera que hay a la derecha lograremos salir del hall y justo al lado del ordenador conseguiremos un lanzagranadas bastante potente.
En el pasillo del segundo piso encontramos la medalla del unicornio. Está dando toda la vuelta a la barandilla del piso; tras matar a los zombies la encontraremos pegada a la pared.
Descendemos la escalerilla de emergencia y bajamos por ella al hall principal. Allí, ubicamos el Medallón en la fuente central. Así conseguiremos la llave de la comisaría.
El siguiente paso es apagar el incendio del helicóptero. Para ello salimos al exterior de la comisaria (por el camino por el que entramos) y utilizamos la válvula en el lugar adecuado para apagar el fuego.
Volvemos al pasillo de los cuervos y hay que tener cuidado con la criatura que se aproxima. Cogemos una buena distancia y no hay que dejar de disparar hasta que veamos que cae al suelo, y no se puede pensar que ha muerto, pero al menos, por ahora no nos molestará. El caso es que finalmente llegaremos hasta el pasillo en el que se ha empotrado el helicóptero, y como ya no hay llamas, ahora podremos acceder por la puerta de la derecha. En esa sala encontraremos una llave azul y algún enemigo más, así que hay que mantenerse atento. Con esos objetos en nuestro inventario, regresamos al hall principal y utilizamos la tarjeta llave azul en el ordenador para desbloquear las puertas. Entramos por la puerta doble de la izquierda, y recogemos el memorandum de la policía que hay sobre el banco. Seguimos por el pasillo y entramos en la habitación que está a la derecha. Para pasar deberemos utilizar la llave de la comisaría y descartarla respondiendo "Sí" a la pregunta.
Dentro de la habitación nos encontramos con una escalerilla que utilizaremos para conseguir un mechero.
Avanzamos hasta llegar a la sala de reuniones que hay al final del pasillo. En dicha sala encontraremos un informe de la operación


Uno de los enemigos más peligrosos de toda la aventura es este personaje. Nos mantendremos alejados de su brazo, que lo tiene muy largo...


Entre los enemigos, los asesinos son los más peligrosos. Su capacidad para reptar y sus rápidos movimientos los hacen difíciles de alcanzar.


Si permitimos que los zombies se acerquen demasiado, Leon sufrirá las consecuencias, y no son nada agradables.

y pasando por la habitación de detrás y usando el mechero en la chimenea, lograremos obtener la primera gema roja.
Salimos de la habitación y continuamos por el pasillo hasta las escaleras, subimos hasta alcanzar la zona de las tres estatuas. Como en el episodio de Leon, tendremos que colocar las dos estatuas de los laterales sobre las plataformas, pero procurando que una esté de cara a la otra.
Si seguimos por la puerta de la derecha, y una vez que nos encontremos en el pasillo, volvemos a coger la primera puerta de la derecha; nos encontraremos con una grata sorpresa: Leon está dentro y nos hará entrega del diario de Chris (nuestro hermano), también nos proporcionará una radio con la que mantenernos en contacto. Cogemos de la mesa una llave de la comisaria y en el armario encontraremos un arma más potente. Al intentar salir de la habitación, Claire recibirá un fax que archivará entre sus pertenencias.
Regresamos a la biblioteca, subimos las escaleras, y caemos debido al mal estado de la madera. Activamos el interruptor y empujamos las dos estanterías de la izquierda hacia la derecha. La recompensa será la Piedra Serpiente.
Salimos de la biblioteca por la puerta doble, y regresamos por la puerta del fondo hasta el helicóptero, entramos por la puerta donde cogimos la llave azul, dejamos las gemas en las estatuas pequeñas que hay a cada lado de la grande, y aparecerá la mitad de la Piedra Azul que no dudaremos en coger.
Debemos regresar al hall principal y entrar por la puerta de la derecha, seguir recto hasta el final del pasillo y avanzar hasta la sala de interrogatorios. Allí nos hacemos con la Piedra Águila y un spray. Después otro monstruo intentará matarnos, así que habrá que estar prestos.
Es el momento de regresar al hall principal y entrar por la primera puerta de la izquierda y avanzar hasta llegar ante las escaleras que conducen al segundo piso. Justo antes de estas escaleras está la sala de evidencias y en su interior encontraremos flechas para la ballesta, explosivos y un carrete de fotos. En la habitación contigua encontraremos un detonador vital para el desarrollo de la aventura.
Regresamos al lugar del helicóptero estrellado y volamos la pared con la combinación resultante del detonador y los explosivos. Accederemos por el hueco resultante de la explosión y nos encontraremos con un personaje que no habíamos visto hasta ahora: se trata de Irons, el jefe de policía. Cuando termine su charla, salimos por la puerta que no hemos entrado y avanzamos hasta la única sala que veamos. Allí podremos hacernos con un diario y más munición tras localizar el interruptor de la luz. Regresaremos al despacho de Irons y comprobaremos que ha desaparecido –posiblemente un final trágico–. Una vez en el despacho, cogeremos el diario del jefe de la policía y la llave de la comisaria. Después, debemos regresar al sótano de la comisaria prestando mucha atención a los perros.



EL ENCUENTRO CON SHERRY

Ahora, bajamos por la alcantarilla abierta y aprovechamos para grabar la partida. Al salir veremos a la niña y pasaremos a controlarla. Por desgracia, Sherry no porta ningún arma, por lo que tendrá que esquivar a los malos a base de velocidad. En este punto se repite toda la historia de las cajas en la piscina vacía. Hay que recordar que se deben alinear y pegarlas a la pared del fondo con objeto de que formen un puente cuando suba el agua. Con esta acción conseguiremos la llave de la comisaria. Volvemos, esquivando de nuevo a los zombies, para darle las cosas a Claire. Poco después, nuestra heroína recibirá una llamada de Leon diciendo que ya tiene acceso a la parte de atrás al mover la furgoneta del parking. Pero antes hay que realizar una serie de acciones.
Primero, accederemos a la Sala de Autopsias para coger la tarjeta llave. Hay que tener mucho cuidado, puesto que allí nos enfrentaremos a dos asesinos. Con esa tarjeta podremos acceder a la armería y coger la metralleta y la bandolera (si Leon no las cogió antes).
Ahora sí que vamos al parking. Gracias a que Leon ha retirado la furgoneta que obstruía la entrada, en esta ocasión tendremos acceso a una nueva zona. Nada más atravesar la puerta de enfrente conseguiremos la manivela circular. Luego, subimos por las escaleras que llevan al sótano y entramos por la puerta que hay justo al lado para coger más munición. Vamos a la sala de interrogatorios y entramos en la puerta que hay junto a ella. Usamos el mechero para encender la chimenea, y encendemos las lámparas en este orden: centro, derecha e izquierda. Así conseguiremos que se desprenda una tuerca del cuadro que se encuentra en el lado opuesto. La cogemos y salimos de allí corriendo, y recordando disparar a lo que se nos viene encima. Subimos a la tercera planta y usamos la manivela en la pared para hacer descender la escalera que lleva al ático; a continuación, subimos por la escalera y usamos la tuerca en los engranajes, para después presionar el botón que abre la puerta que hay a la derecha. Allí cogemos la otra parte de la Piedra Azul, que debemos combinar con la primera y obtener así la Piedra Jaguar y regresamos a la oficina que se encontraba donde el helicóptero había colisionado. Nos situamos detrás de la mesa. Si presionamos el botón de debajo de la pintura veremos cómo se mueve el cuadro. Colocando las piedras en las ranuras correspondientes se abre una puerta por la que debemos pasar. Cogemos una nota de correo para el jefe y bajamos por el montacargas, eliminando al monstruo con las granadas, y subimos para recoger a Sherry. Entonces, caminamos de nuevo hasta donde se encontraba el monstruo y avanzamos hasta el final, pulsando el botón para hacer descender las escaleras y subir hacia las alcantarillas (hay que recordar que es imprescindible llevar la manivela a esta zona). Sherry se caerá por la alcantarilla, seguimos avanzando por el camino hasta una puerta donde nos encontraremos un fax del jefe de alcantarillado y un spray. Cogemos otro ascensor hacia abajo y nos encontraremos con Leon herido víctima del balazo que recibió de la doctora Annette ►







(sale en el primer escenario). Nos encaminamos hacia la izquierda para encontrar entre las pertenencias de un muerto la Medalla del Lobo. Luego, continuamos por el único camino posible, ese que está plagadito de arañas, y pronto nos encontraremos con la doctora Annette. Cuando finalice la conversación, usaremos la manivela en el mecanismo del fondo para que el puente baje, cruzamos el puente y, antes de salir por la puerta, subimos de nuevo el puente, volviendo a usar la manivela, para poder acceder mas tarde. Cruzamos la puerta y salimos al vertedero donde en el escenario anterior nos medimos en dura pugna con el cocodrilo, y que esta vez no estará. Así que, subimos por las escaleras y vamos hacia la izquierda para coger la Medalla Águila y el diario. Si continuamos por el corredor, encontraremos un mecanismo que detiene un ventilador (haciendo uso de la manivela). Debemos hacerlo para poder pasar posteriormente. Pero, por ahora, regresaremos por donde hemos venido y nos dirigimos a la cascada y eliminamos la corriente con las dos monedas.

Pasamos por la puerta y continuamos a lo largo del corredor hasta el panel de control que hace aparecer el teleférico. Una vez que lo tengamos delante, no subiremos en él y cuando estemos al otro lado del túnel saldremos del transbordador y encenderemos una bengala con el mechero. La iluminación nos permitirá ver la llave que está en el suelo. La cogeremos e iremos a la puerta. Atravesamos el corredor matando a todos los zombies. Encontraremos unas escaleras; las subimos y estaremos en una habitación donde reponer munición y salvar.

EL ENFRENTAMIENTO DEFINITIVO

Nada más salir de la sala en la que nos encontramos, veremos una mapa de la zona que puede ser útil.

Bajamos por el montacargas y entramos por la puerta que vemos. Cogemos la llave del panel de control, y encendemos los monitores. Asombrados, veremos que el monstruo que lleva incordiando toda la partida está a punto de llegar a donde nos encontramos. Lo mejor es cargar el arma más potente y, sin movernos, empezar a disparar hasta que el abominable ser caiga desplomado a nuestros pies. Una vez solucionado este asunto regresamos a la zona en la que dejamos a Sherry y utilizamos allí la nueva llave. Así haremos que llegue el tren. Para subir a él basta con que Claire pulse en interruptor que hay en el panel, y se iniciará una secuencia automática. Ambos subirán al tren y a los pocos instantes éste se detendrá de nuevo. Salimos y nos preparamos para luchar con el ser de los brazos largos. Ya sabemos que la mejor estrategia es la de mantenerse lo más alejado posible de sus enormes extremidades. En este combate no lograremos acabar con él, pero ante nuestra superioridad, el malo decidirá irse.



El tren desaparecerá. Avanzaremos por la única puerta abierta y bajaremos por el ascensor. Hay que recordar esta zona del ascensor porque luego tendremos que regresar aquí. De la mano de un muerto viviente muerto –menuda paradoja– encontraremos un informe de investigación sobre el gas P-Epsilon y al lado una máquina de escribir en la que grabar los avances. Vamos al ascensor que pone Danger y lo activamos para descender. Abajo esperan dos asesinos. Al final de la plataforma podremos encender un interruptor. Regresamos al piso de arriba y cogemos el otro ascensor.

La primera puerta que vemos es una sala para grabar. Nos recuperamos y nos disponemos a seguir el camino. Ahora, entramos en el Main Shaft y repetimos toda la historia de los túneles de colores. Todo viene explicado en la zona de Leon, pero lo repetiremos brevemente:

Vamos por el pasillo azul y avanzamos hasta la puerta helada. Cogemos el fusible y lo ponemos en la máquina de al lado. Regresamos a la intersección de las zonas rojas y azules y ponemos allí el fusible. Vamos a la zona roja y entramos en la última puerta para coger la tarjeta llave del laboratorio y la nota del registro del usuario. Descendemos por las escaleras de la planta enorme (vía zona roja) y continuamos hasta la gran puerta que pone Laboratorio P4. Al final, cogemos la llave de la Sala de Potencia, algo de munición y vida.

Volvemos arriba. Antes veremos a Annette. Vamos a la puerta grande de la Zona Oeste y hacemos lo de las huellas dactilares. Con la contraseña "Guest" conseguiremos una metralleta.

Bien, ¿recordáis el punto anterior del pequeño montacargas al que dijimos que tendríamos que regresar? Pues ha llegado el momento de hacerlo. Allí había una caja. Hay que moverla hasta que la depositemos en el montacargas. Pulsamos el interruptor para bajar. Ahora, empujamos la caja por el estrecho pasillo de la derecha hasta que la coloquemos junto a otras dos que ya hay allí. Las utilizamos para subir al balcón que sobresale y accederemos al generador de poder gracias a la llave de la Sala de Potencia. Una vez más no enfrentaremos con un viejo conocido.

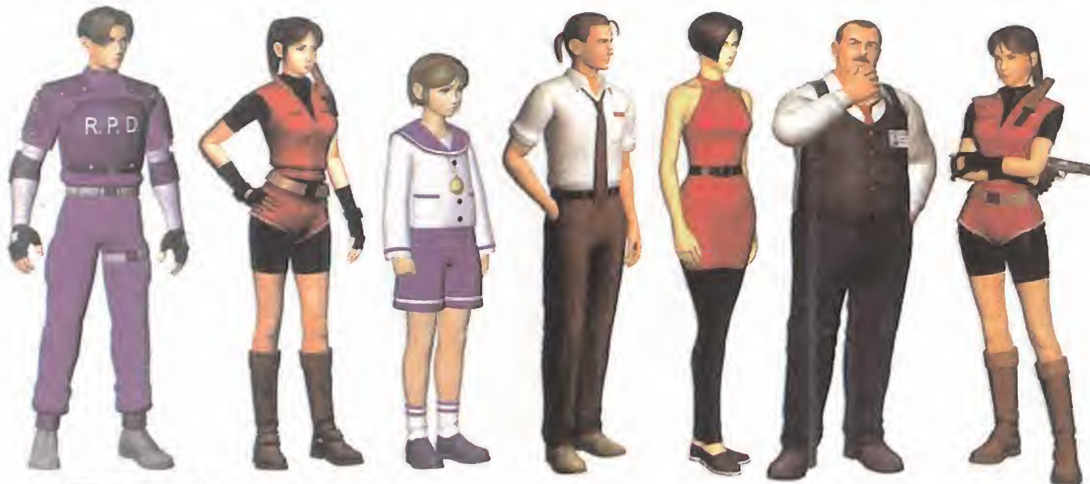
Regresamos a la intersección de las zonas roja y azul y conseguimos la llave maestra. Después de una secuencia de vídeo, y ya en compañía de Sherry, regresamos al ascensor principal y en el panel central utilizamos la llave maestra. Cuando salgamos, entraremos en el tren e iremos al vagón del fondo para conseguir la llave de la plataforma y grabar la partida. Éste será el último punto en el que proceder a salvar nuestros datos, así que es bastante aconsejable que guardemos convenientemente todo lo que llevemos. Además, debemos saber que en breve necesitaremos coger dos objetos, por lo que es imprescindible que dejemos dos huecos en el inventario.

Ahora, salimos del tren por donde entramos, avanzamos por las verjas metálicas dobles. En este momento se activa la cuenta atrás del proceso de autodestrucción y tenemos 5 minutos para hacer todo lo que queda. Subimos las escaleras y cogemos los dos interruptores que vemos en el panel del fondo. Giramos y salimos por la puerta del fondo. En una zona idéntica a la anterior, utilizamos los interruptores y nos preparamos a luchar contra el jefe de todos los malos. Su fuerza y su rapidez nos costarán más de un quebradero de cabeza.

La mejor estrategia es esquivarle siempre, utilizando hierbas curativas, y llegado un momento (como un minuto y medio después de que empiece el combate) un desconocido se acercará y nos lanzará un lanzamisiles. Basta con cogerlo y alcanzar una sola vez al malo para que todo se acabe.

Pero antes, regresamos por la puerta, volvemos a subir las escaleras, eliminamos a los zombies malos y activamos el interruptor que abre las puertas de la estación y que está al final del andén. Ahora, subimos al tren y vamos a la locomotora principal para empujar la palanca que arranca la maquinaria. Todavía nos queda una pequeña sorpresa. Otro bicho más. Basta con disparar como locos desde el punto en que estamos y ya está. Disfrutad de la secuencia final.

S.T.L.



Verás cómo conectas.

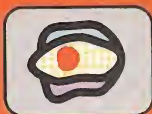


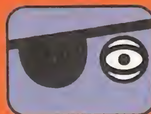
on / OFF

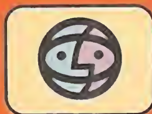
Ahora verás el primer canal de televisión donde podrás comprar y vender software, televisores, equipos de música, ordenadores, periféricos... cómodamente desde tu casa.
En Canal Punto de Venta, las mejores ofertas en el mundo de la informática.

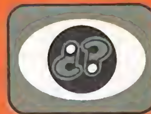

Motor

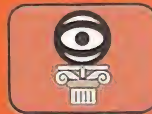

Inmobiliaria


Galerías de Arte


Turismo y Ocio


De Particular a Particular


Quién da más


Antigüedades


Subastas



Lo verás en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.



Punto Venta

Baldur's Gate

Aventuras en los Reinos Olvidados

Las primeras lágrimas habían comenzado a resbalar por sus mejillas. Su situación era desesperada, realmente. Acostumbrado a la tranquilidad dentro de los muros de Candelero, su vida no podría haber dado un giro más radical que el trazado esa noche: Gorion había muerto y ahora estaba sólo...







Sólo?, nunca; si el gran mago Gorion estaba muerto, no ocurre lo mismo con Ferhergón, y aquí estoy para ofrecer a todos los huérfanos abandonados aquellos consejos que mi sabiduría considere oportuna, a fin de guiarlos por los traicioneros senderos que ante ellos abren los Reinos Olvidados, y, en concreto, la Costa del Sable.

Hasta aquel día la vida había transcurrido pacífica y felizmente, ajena a todo el acontecer de más allá de Candelero, cuyos muros parecían contener todo el conocimiento digno de poseerse. No en vano, tras ellos se guarda una de las colecciones de volúmenes más importante de los Reinos Olvidados, y a cuya custodia y estudio se dedican la mayoría de los habitantes de la fortaleza de la Vela. Lo cierto es que también estaban esas extrañas pesadillas que le asaltaban, pero todo el mundo las tiene de vez en cuando.

Sin embargo, ese día Gorion le había informado de que por la noche, ocultos en las tinieblas, habrían de abandonar la fortaleza, ellos dos solos. A la excitación de la aventura que se aproximaba, se unía un ligero temor: ¿por qué de noche, de qué se ocultaban, qué peligro acechaba a Gorion?

Desde el momento en que salieron por la puerta, despidiéndose de Hull, su guardián, todo había ido mal. Las sombras se movían entre los árboles, el susurro de bestias y plantas... y, de repente, un grupo de extraños y poderosos seres. Les habían atacado, sin aparente razón. El fragor del combate, la huida, los gritos de Gorion ordenándole que huyera, y luego los alaridos de dolor, mientras uno tras otro los asaltantes caían bajo la poderosa magia de su maestro: todo se mezclaba en sus recuerdos. Sólo el último estertor de Gorion permanecía separado y nítido dentro del caos: eso era seguro, estaba muerto. El peligro que tanto temía era cierto: ¿qué habría hecho Gorion para merecer la atención de tales enemigos?

PRIMEROS PASOS: EN LA SEGURIDAD DE CANDELERO

Gorion avisó de la inminencia de la partida, pero dejó a nuestro héroe que se pertrechara y explorara Candelero a gusto antes de salir, cosa que nos será muy provechosa para familiarizarnos con los distintos controles del juego. Al respecto, es muy útil seguir las lecciones que nos impartirán una serie de monjes repartidos por los alrededores de la biblioteca.

Ni siquiera el descanso del sueño está a veces permitido, y en bastantes ocasiones pesadillas inexplicables invadirán la mente de nuestro héroe

Pero antes, unas notas sobre la creación del personaje. Lo primero a considerar es que en «Baldur's Gate» hay un máximo de experiencia que se puede obtener por héroe. Esto quiere decir que si coges uno con multiclase, y considerando que la experiencia se reparte entre ambas clases, podrás alcanzar algo más de la mitad de nivel en cada clase que si tuvieras sólo una. Esto a priori no es bueno ni malo, pero sí conviene conocerlo para no llevarse sorpresas.

Otro aspecto a tener en cuenta es la dificultad de subir de nivel: como mucho conseguirás siete u ocho en toda la aventura. Esto indica que, dado que sólo se suben los puntos de vida al incrementar el nivel, conviene partir con muchos, si no queremos estar muriendo cada poco rato. Yendo más allá, y considerando los escasos que aportan los magos, mejor no inclinarse por esta profesión; más aún, es recomendable coger alguno que tenga desde el principio algún tipo de poder de curación, sea Paladín o Sacerdote.

Hay que tener en cuenta que durante la aventura serán muchos los candidatos a unirse al grupo, y podremos complementar adecuadamente a nuestro personaje con poderosos magos, guerreros y ladrones. Otro aspecto de interés es el alineamiento del personaje, que condicionará parcialmente el desarrollo del juego. En particular, los poderes que vaya obteniendo...

Ya en la aventura, conviene explorar exhaustivamente Candelero antes de salir de ella con Gorion. Trata de llevar a cabo todas las pequeñas tareas que se te encomienden, pues supondrán experiencia para ti en exclusiva (cuando vas en grupo, la experiencia adquirida se distribuye a partes iguales entre sus componentes, por lo que cuesta más incrementarla). Ten cuidado, pues en un par de casas encontrarás unos tipos tratando de eliminarte, las razones de lo cual se te ocultan.



Y antes de irte con Gorion, es muy recomendable que te hagas con un arco y flechas. El combate cuerpo a cuerpo habrás de evitarlo en tus primeras andanzas. Ah, y no seas muy desagradable con la pequeña Imoen.

Cuando estés listo, vete a buscas a Gorion, quien espera pacientemente en la entrada de la biblioteca. Adiós Candelero, hasta siempre.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA GENERAL

Ya en el exterior, no estará de más que conozcas una serie de prácticas recomendaciones para sobrevivir en un entorno tan hostil como resultan los Reinos Olvidados para un huérfano también olvidado y abandonado.

Durante tus exploraciones encontrarás muchos personajes dispuestos a unirse al grupo. La primera vez que le encuentres, si se une, la experiencia que tendrá dependerá









Aquí yace tu enemigo. El éxito y la felicidad son completos...



Gerion e Imoen, dos buenos amigos dispuestos a compartir el destino.



El capítulo 1 se abre con malos presagios para el héroe de la aventura.

de la que tengan los demás integrantes del grupo. O sea, cuanto más nivel tengas cuando se te una, con más nivel partirá él. Así pues, no necesariamente te conviene que se te unan la primera vez que los encuentres. Por otro lado, viajar en solitario tiene pocas probabilidades de éxito. Por tanto, trata de manejar astutamente los tipos que encuentres en el camino.

También sobre los compañeros, suele ser mala idea que convivan en el mismo grupo seres de alineamientos opuestos: la cosa puede terminar en rencillas internas que afloran en el momento más inoportuno, como en un combate contra una veintena de enemigos. No obstante, los de alineamiento contrario al tuyo los puedes usar transitoriamente hasta encontrar uno que te venga mejor, pero sin tendencia a mantenerlos. Finalmente, has de saber que muchos compañeros vienen por parejas, y necesitarás dos huecos para que se te unan, aunque sólo te interese la compañía de uno de ellos; si echas a uno, se irá también el otro.

Baldur's Gate es una ciudad populosa, pero que guarda muchos invisibles secretos y rencillas internas; sólo la orden del Puño Llameante puede contener los conflictos derivados

Vamos con otro tema. «Baldur's Gate» está estructurado en unos cincuenta territorios exteriores, listos para nuestra exploración. Dentro de cada uno de estos territorios hay enemigos fijos y enemigos aleatorios. Los primeros suelen ser caza-recompensas o relacionados con la historia, y tienen más dificultad que los aleatorios. Normalmente, exigirán una estrategia definida para derrotarlos. Los aleatorios varían cada vez que vuelves a la zona o recargas la partida, reapareciendo. La primera vez que entran suelen ser un número pequeño y de enemigos fáciles, pero las siguientes la cosa se complica: aparecen muchos más y más difíciles. Esto es una verdadera pesadez, como podréis comprobar.

Ante esto, una posible estrategia es la siguiente. Al entrar a una zona, comienza a explorar con el ladrón del grupo, ocultándolo entre las sombras. Con él, trata de recorrer todo el territorio, identificando la localización y número de los enemigos, y su cualidad de fijos o aleatorios (con aquéllos se suele poder hablar). Si consigues explorar así toda la zona, vuelve con el grupo, y trata de salir por todos los flancos de la misma, sin llegar a salir de verdad, de forma que las áreas colindantes aparezcan en el mapa. De esta forma, si más tarde quieres ir a alguna de ellas, ya no tendrás que pasar por el área explorada y te ahorrarás encuentros con los enemigos aleatorios.

Respecto al tratamiento de los enemigos, a la vista de los descubrimientos de tu ladrón, podrás decidir a cuáles atacar y cuáles esquivar. Además, sabiendo dónde están puedes avanzar con el grupo e ir "provocándolos" uno a uno: abrir la zona hasta que aparezca uno de los enemigos y acabar con él antes de seguir abriendo zona (para ello deberás usar armas de distancia o hechizos, ya que si tus héroes se acercan al malo, se abrirá zona y saldrán más malos).

Finalmente, hay que decir que esta estrategia tan sencilla en teoría, en la práctica tiene el problema de que el ladrón no siempre tiene éxito al ocultarse en las sombras, y si alguien le ve es muy probable que termine muerto. Además, cuando está en el ángulo de visión de un malo, ya no se puede ocultar, y en su huida posiblemente sea visto por más bichos. Por cierto, de entre todos los enemigos, os recomiendo especialmente que evitéis los lobos: son muy difíciles de matar y además dan poca experiencia.

En cuanto al combate, sólo una observación respecto a los magos hostiles, que son tal vez los enemigos más peligrosos. Por ejemplo, un hechizo Lightning Bolt que nos propinen, puede llevarse por delante a tres de la cuadrilla fácilmente. Sobre ellos, lo que hay que saber es que tienen un número de hechizos limitado, siete como mucho, una vez gastados los cuales se quedan bastante indefensos.

Tras estos consejos para facilitar el desarrollo del juego, vamos ya a la intrincada historia del huérfano protagonista. Gorion acaba de morir y está sólo y deprimido, cuando...





Son muchas las comarcas sobre las que Baldur's Gate rige con justicia y equidad.



La crisis de las minas no impide que los habitantes de Nashkel disfruten de su fiesta.


La carretera hace extraños compañeros de fatigas y no siempre apropiados.


¿Quién será el misterioso tipo de la capa roja?



El camino hacia Nashkel es largo y no libre de enemigos

Los druidas y otros habitantes de Cloakwood contemplan impotentes el deterioro de su entorno natural, debido a la puesta en explotación de unas minas abandonadas

PRIMER CAPÍTULO: EN BUSCA DE AMIGOS

Una voz cantarina le saluda desde la maleza. Imoen, la niña de Candelero, les ha seguido y ahora se une a nuestro héroe en sus aventuras. Es un ladrón y tiene arco, por lo que no conviene prescindir de sus servicios.

Ya en compañía, hay que recordar los últimos consejos de Gorion: si le ocurría algo, había que ir a la posada del Brazo Amigo, donde dos amigos de confianza, Khalid y Jaheira, estarían esperando.

El camino hacia dicha posada lleva en dirección noreste, y estará jalonado por algunos encuentros inesperados, y también, en algún caso, indeseados. Estos estarán protagonizados por gibberlings, bandidos y, quizá, algún que otro kobold. Los rumores que nos cuenten personajes más pacíficos nos hablarán de temas como la crisis de hierro de las minas de Nashkel o de la proliferación de bandidos en los caminos, sucesos ambos que poco preocupan a quien acaba de perder a su mentor y única familia.

Para este primer tramo de viaje, y dada la bisoñez, quizá convenga acompañarse por gente de dudosa reputación que en otras condiciones jamás aceptaríamos a nuestro lado. En fin, siguiendo el camino en la dirección dada, se llega a la posada, un remanso de paz dentro de los hostiles caminos. Por desgracia, allí espera un enemigo, que sin ninguna clase de reparos por el lugar en que está, procederá a atacar. Es el primero de una larga de cazarrecompensas y otros mercenarios que encontraremos en nuestro deambular. Y que te hace comenzar a sospechar sobre la naturaleza del riesgo que hizo huir a Gorion aquella noche.

En el interior caldeado de la posada esperan Khalid y Jaheira, guerrero algo tartaja y druida, respectivamente, excelentes compañeros de viaje. Pero que poco pueden ayudar en el misterio que rodea los últimos sucesos. De hecho, su propuesta de ir a investigar las minas Nashkel poco parece tener que ver con nuestro protagonista, ni con Gerion. Y hacia el sur se han de encaminar los aventureros, en un largo camino que les llevará a través de la populosa ciudad de Beregost, un cambio radical respecto a la paz de Candelero.

Tras unos acantilados y un bosque en el que no conviene separarse de la ruta principal, en la que pese a todo nos atacará un contingente de hobgoblins, la llegada a Nashkel supondrá el final del primer capítulo.



SEGUNDO CAPÍTULO: LOS DIABLOS DE LAS MINAS

Nashkel está prácticamente desierto, pues todos sus habitantes se encuentran en un festival cercano, de lo que puntualmente informan los guardianes de Amn que vigilan la zona. Por cierto que si se desea visitar la feria cercana, aparte de tiendas con juegos de azar y otros mercaderes, se puede rescatar a Branwen, clérigo, petrificada. Estará encantada de unirse al grupo y, dados sus poderes curativos, no es desdeñable su aportación.

Uno de los ciudadanos que permanece en la zona es el alcalde, Berron Ghaskill, quien ruega que se investiguen las minas de hierro. Dichas minas son la principal fuente de riqueza de la comarca, pero han visto su producción adulterada de una forma extraña: el hierro extraído parece haber perdido sus propiedades, y resulta demasiado frágil como para ser útil. En estas condiciones, las minas se ven abocadas al cierre, lo que constituiría un rudo golpe para los habitantes de la zona.

Las minas se encuentran al sudeste del poblado, y su entrada está custodiada por dos guardias de Amn, que ►




Las minas de Nashkel: ¿qué nos aguarda en su interior? ¿Quién quiere saberlo?



La fortaleza de los gnolls es uno de los paisajes más pintorescos: lástima sus habitantes.


Los mineros están asustados por unos diablos, encantador lugar para pasar el día.



franquearán la entrada tras conseguir el permiso del capataz, Emerson. Éste estará encantado de darlo una vez conozca el propósito investigador del grupo.

En los primeros niveles, los mineros parecen seguir su trabajo normalmente, con la custodia de numerosos guardias. No obstante, hay rumores insistentes sobre la presencia de diablos en los niveles inferiores, y que incluso se aventuran a los superiores en ocasiones. Sin embargo, una investigación más concienzuda y una charla con Kylee, llevará a la conclusión, tranquilizadora, de que lo que hay son kobolds, no demonios.

Efectivamente, en los niveles inferiores estos seres pululan a su antojo, y no cabe duda de su relación con el mal que aqueja al mineral. De qué forma, aún no se sabe. En el tercer nivel, se ha de atravesar un abismo cruzando un puente plagado de trampas traicioneras, que el ladrón del grupo podrá identificar y fácilmente desarmar. También aguardan un par de arañas gigantes y la peligrosa elite de los kobolds, sus comandos armados de flechas mágicas.

Por fin, en el cuarto nivel, la solución al misterio: un tal Mulahey es el líder de los kobolds. La invasión de su guarida exigirá un multitudinario combate, al menos, por parte del enemigo, en el que tal vez pueda echar una mano Xan, mago prisionero de Mulahey, si es rescatado antes de que comience.

La muerte de Mulahey pone fin al segundo capítulo. En su guarida se encuentran frascos de una curiosa sustancia, que posiblemente era la causa de la alteración de las propiedades del mineral de la mina. También se hallan unas cartas de las que aparentemente se deduce una relación entre Mulahey y los bandidos de los caminos. Pero, ¿qué relación puede ser?



La trama se va desarrollando de forma imprevista: los intereses económicos se convierten en políticos, pero nada parece tener relación con el protagonista del juego. . . salvo los asesinos que van tras su cabeza

TERCER CAPÍTULO: LOS BANDIDOS Y EL HIERRO

Tal relación parece materializarse por medio de un tal Tranzig, que es el contacto de Mulahey. Aparentemente, Tranzig está pasando unos días en la posada Feldepast de Beregost. Procede encaminarse hacia allí, pero antes será de cortesía una visita al alcalde de Nashkel para contarle el éxito obtenido y recibir la oportuna recompensa.

Ni siquiera esta acción estará libre de peligro: Nimbul, un asesino a sueldo, ataca en la proximidad de la posada. Al conseguir derrotarle, una carta en su posesión incrimina a un tal Tazok en la trama para acabar con la vida del protagonista.



En la posada Feldpast, nadie espera nuestra visita.

También en Nashkel tendremos la oportunidad de conocer a un curioso personaje. Se trata de Minsc y su inseparable hámster, quien solicitará la ayuda del grupo para rescatar a su querida Dynaheir de la fortaleza de los Gnolls. Si bien esta no es una misión imprescindible en para acabar la aventura, sí es muy recomendable realizarla, por una motivación turística: los excelentes paisajes que tal fortaleza, labrada en la montaña, deparará.

Ya de vuelta a Beregost, hay que sorprender a Tranzig, el contacto de Mulahey, en su habitación de la posada Feldepast. El combate con el mago, pese a sus artimañas, no debería presentar problemas si colocar a los héroes

La pérdida prematura de Gorion impulsara al huérfano a la búsqueda de nuevos compañeros en su viaje hacia el misterio; pero no todos son buena compañía

estratégicamente en la habitación antes de comenzar una amigable charla. Con sus últimos estertores, revelará sus secretos. Primero, que actúa de intermediario entre Tazok y Mulahey; segundo, que Tazok es el jefe de los bandidos; tercero, que el refugio de los bandidos está en el Bosque de los Dientes Afilados, y cuarto, que su próximo ataque está previsto hacia Peldvale o Larswood.

El citado bosque se ubica al nordeste de la posada Del Brazo Amigo, habiendo que atravesar para alcanzarlo una granja en la que se utilizan Ankhegs para oxigenar el terreno de cultivo. Cuidado con estos crustáceos subterráneos y gigantes, que pueden dar más de un susto.

El campamento de los bandidos, asaltado por sorpresa, no presentará dificultades para el grupo, si acomete al enemigo de uno en uno. Pronto se descubrirá que hay dos grupos de mercenarios, uno de ellos los pérfidos Talones Negros. Ojo con su jefe, el poderoso Taugosz Kossan,



El campamento de mercenarios queda plagado de cadáveres a nuestro paso.



La guardia personal de Tazok yace a nuestros pies.



Un encuentro con Taslois en pleno Cloakwood.


Un templo de influencia árabe en las proximidades de Beregost.


El puente de Firewyne invita a pensar sobre la temporalidad humana.


Los Ankheg son una curiosa especie animal, dañina para el hombre.

insuperable en el cuerpo a cuerpo. Por lo demás, en la banda encontrarás todo tipo de especies: gnolls, flints, humanos y hobgoblins.
En la tienda de Tazok librarás un duro combate con su guardia personal, tras el cual podrás rescatar a un ladrón, Tar Sai. En agradecimiento, te comunicará inesperadas noticias: el Trono de Hierro podría estar detrás de los bandidos y, por tanto, de lo ocurrido en las minas de Nashkel. Pero, ¿qué es el Trono de Hierro? ¿Y qué tiene que ver todo esto con nuestro héroe, por qué Tazok quería matarlo?. La respuesta parece aguardar en el Bosque de las Capas, a donde nos dirige Tar Sai, antes de dar por concluido el tercer capítulo.

CUARTO CAPÍTULO: EL TRONO DE HIERRO
El Bosque de las Capas es un bosque bastante extenso, cuya exploración llevará un tiempo considerable, hasta encontrar aquello que oculta.
La entrada al bosque puede suponer un encuentro con los druidas de Seniyad, orden a la que pertenece Jaheira. Eso, si no hacemos caso de la confusión que un noble cazador de Baldur's Gate, Aldeth Shasenthar intenta crear. Estos druidas te dirigirán con más precisión hacia el Trono de Hierro y te advertirán de la presencia en el bosque de Druidas Oscuros.
La siguiente sección del bosque está habitada por arañas de todo tipo de pelaje, incluyendo al extraño ser Centeol, en el centro de su propia red. La búsqueda del Trono de Hierro proseguirá saliendo por el lado norte.
En este área habitan numerosos Druidas Oscuras, que atacarán si reconocen a su ancestral enemiga, Jaheira. No obstante, también se podrán recoger más quejas sobre los extraños trabajo que está realizando el Trono de Hierro en la zona.



Al parecer, han vuelto a poner en explotación la antigua mina de los enanos, situada más al este del lugar actual.
En esa dirección, el camino nos lleva hacia las minas, en efecto, pasando antes por una zona en que podremos encontrar algunos peligrosos Wyverns en el interior de una cueva. Allí también tendremos una pequeña sorpresa, digna de las mejores aventuras de espada y brujería.
El acceso a las minas es a través de sendos puentes fuertemente guardados por luchadores de elite de los Talones Negros. En la primera isla aguarda un grupo de mercenarios dirigidos por Drasus, con el encargo de acabar con nuestro héroe, órdenes de un tal Reiltar. Cada vez parece haber más gente interesada en la muerte del muchacho. Y curiosamente aquí, en la sede del Trono de Hierro.
En la mina encuentras muchos trabajadores forzados, que no dudan en transmitir su profundo descontento. Pronto se descubre que allí corta el bacalao un tal Daveorn, que habita en el cuarto nivel. Urge rescatar a los esclavos e inundar la mina para que no pueda ser explotada para los fines que persigue el Trono de Hierro. En esto, echarán una mano algunos mineros.
En el segundo nivel, se puede rescatar de su prisión a Yeslick, líder de los enanos, que se unirá al grupo si es aceptado. Es un clérigo/guerrero, bastante interesante como colaborador. El tercer nivel presenta numerosos peligros y oportunidades de combate, incluyendo un agradable comité de bienvenida. Desde la sala de la esquina sudoeste se puede acceder al nivel más profundo y residencia personal de Daveorn. El pasillo de entrada ofrece unas cuantas oportunidades de hacer saltar trampas, por lo que conviene ser cuidadoso al entrar.

Tras su muerte, unas cartas revelarán que Reiltar es el jefe de Daveorn, y el capítulo cuarto habrá llegado a su fin.

QUINTO CAPÍTULO: BIENVENIDOS A BALDUR'S GATE
Stephen, el aprendiz de Daveorn, revelará lo poco, pero jugoso, que sabe. El Trono de Hierro es una poderosa organización empresarial de una república adyacente a Baldur's Gate. Su única misión, ganar dinero. Para ello, estaba adulterando el hierro de Nashkel y, coordinadamente, hacía que los bandidos asaltarán los caminos con la finalidad de robar el hierro. La idea era que, explotando el mineral de las minas de los enanos, consiguieran el monopolio en el preciado metal. En la actualidad, son tres los jefes regionales de la organización, aunque había un cuarto personaje que a veces trataba con Daveorn.
Todo esto estaba muy bien, pero poco ayudaba al protagonista de la historia: ¿qué tiene que ver todo esto con él? ¿por qué habría de querer el Trono de Hierro su muerte?. La búsqueda les llevaría ahora a Baldur's Gate, en una de cuyas torres está instalada la sede central del Trono de Hierro.
El acceso a la capital es sólo posible por un largo puente, al que a su vez únicamente se llega desde el norte de la granja de los Ankhegs. En el mismo, se establecerá contacto con Scar, capitán de la guardia del Puño Llameante, los policías de Baldur's Gate, quien solicita del grupo que investigue lo que ocurre en la Cofradía de los Siete Soles, pero de una forma encubierta.
La ciudad de Baldur's Gate es en sí un pequeño mundo que tiene mucho que investigar y recorrer, desde su puerto y su barrio chino hasta las lujosas mansiones de los nobles y magos, sin olvidar la feria instalada en su parte central. Las cofradías se ubican en el barrio del sudoeste, cerca de la sede del Puño Llameante. Una rápida incursión en la sede de los Siete Soles, revelará desagradables sucesos: sus miembros han dejado de ser humanos, y son zombies replicantes (dopplegangers). Jhasso, preso en el sótano, informará de los detalles y de su relación con el Trono de Hierro.
Antes de ponerte al habla con Eltan, el gran jefe del Puño Llameante, Scar pedirá ayuda para otra misión, que llevará ►



El pequeño reino de Gullykin preside sobre unos temibles desfiladeros.


¿Qué se oculta dentro de esta cúpula de telas de araña? Nada divertido.


Los círculos y la naturaleza que tanto gustan a los druidas: Jazeira en su salsa.







al grupo a las alcantarillas de la ciudad, en busca de una serie de cuerpos desaparecidos. Cuando se tenga la confianza de Scar, Eltan revelará sus sospechas sobre la aparentemente honorable sociedad Trono de Hierro y pedirá al grupo que investigue su sede.

Más información sobre la organización de este grupo puede proporcionar un tal Husam, de la cofradía de los Ladrones, que trabajaba para ellos. El gran jefe es Reiltar, enviado desde Sembia; los otros líderes regionales son Brunos y Thaldorn. Finalmente, hay que contar con Sarevok, hijo de Reiltar, y con creciente poder dentro de la empresa. Además, Husam informará de que Reiltar y Brunos están en el momento presente en Candelero.

La investigación en la sede del Trono de Hierro terminará con un terrible enfrentamiento en su quinta planta, donde espera la guardia personal de Thaldorn, formada por poderosos magos y luchadores. Thaldorn en sí es poca cosa, y se derrumbará ante la menor amenaza, sólo para dejar claro que es un hombre de paja, que el verdadero poder lo tiene Reiltar, que es quien tiene las pruebas de la trama del Trono de Hierro.

Informado de lo sucedido, Eltan no dudará en enviar al grupo de vuelta a Candelero para interrogar a Reiltar, suministrándole para ello uno de los volúmenes cuya entrega permite la entrada en la fortaleza. El retorno al hogar supone el final del quinto capítulo. Y el destino de nuestro protagonista sigue nuboso.

SEXTO CAPÍTULO: RETORNO AL HOGAR

Candelero mantiene la paz de los viejos tiempos. Y, sin embargo, da escalofríos pensar que en su interior se encuentran Reiltar y Brunos, que han tramado impunemente contra la región y han acabado con muchas vidas, tratando incluso de hacerlo con la de nuestro héroe.

Sin embargo, las apariencias engañan. La mayoría de los antiguos conocidos están preocupados por la presencia de los jefes del Trono de Hierro en esas salas, así como de la llegada de un misterioso estudiante, Koveras, a quien pronto encuentras. Resulta que conoció al padre de nuestro héroe, y en su nombre le hace entrega de un anillo. Poca enjundia para tanto misterio.

Y he aquí que los acontecimientos se suceden vertiginosamente desde ese momento, pues el grupo es acusado del asesinato de Reiltar y Brunos, y encerrado en la cárcel de Candelero, desde donde serán enviados a Baldur's Gate para su ejecución. Sólo la confianza de Tethoril en la inocencia de los héroes les proporcionará una oportunidad. Oportunidad que, sin embargo, pasa por las criptas de Candelero, donde yace Aliandos, y habitadas por todo tipo de fantasmas. Pero, en fin, es la única posibilidad. Trampas, zombies y, sobre todo, engañosas visiones del pasado acechan ahora al grupo, que por momentos quedará desorientado entre tanto engaño. El enemigo real, aún desconocido, maneja a la perfección los "replicantes".

Por si fuera poco, en las grutas de salida de la cripta, hay un grupo de asesinos listos para acabar con los héroes si los espectros no lo hubieran hecho. Y aún quedará por superar un obstáculo con forma de dos basiliscos antes de volver a respirar aire puro.

Entre tanta confusión no es de extrañar que Diarmid, al servicio de Sarevok, cometa el error de contar lo realmente ocurrido: Koveras, que te dio el anillo, no era otro que el misterioso Sarevok, quien creó dopplegangers con las formas del grupo de héroes para matar a Reiltar y Brunos.

Pero los planes de Sarevok van más allá: está intrigando para que parezca real la amenaza de guerra con Amn y hacerse así con el poder en la región de Baldur's Gate, arrebatándoselo a los nobles que lo presiden.

La frescura del aire libre da fin al sexto capítulo, pero no deja descanso: hay que volver a Baldur's Gate para detener a Sarevok a toda costa. Y, además, tratar de enterarse de por qué tiene tanta manía a nuestro héroe.

Al final, muchos interrogantes se aclaran, pero también aparecen otros adicionales: la búsqueda del orden contra el caos no ha hecho más que comenzar...

EL DESENLACE: POR FIN, RESPUESTAS

Tampoco las cosas han estado tranquilas en la capital durante la ausencia del grupo. Scar ha sido asesinado; lo mismo uno de los nobles, Silvershield; además, Eltan está postrado por una terrible enfermedad. Y, por supuesto, lo temido: Sarevok va a ser nombrado noble en breve, con una espléndida ceremonia.

La sede del Trono de Hierro está siendo desalojada, y los emisarios de Sembia vuelven a su tierra con las noticias de la traición de Sarevok, que ha hundido a la compañía por sus intereses políticos. En la quinta planta queda Cythandria, su amante desdeñada, pero fiel hasta la muerte.

Y en el cuartel del Puño Llameante, Eltan permanece en su lecho, atendido (¿o vigilado?) por su nuevo médico, Rashad. Una investigación más profunda revela que el tal Rashad es, de nuevo, un doppleganger y que está envenenando al duque. Una vez puesto a salvo en la casa del Maestro del Puerto, todas las pistas convergen. Algo está ocurriendo en la Undercellar, el prostíbulo de Baldur's Gate. Hacia su secreta entrada habrá que encaminar los pasos.

Son muchas las formas de acceder a este antro de perversión: desde las alcantarillas, desde la taberna La Sirena Tímida o desde un templo cercano. Y en su interior, una pareja de asesinos de elite, del grupo de la Máscara Negra, están disfrutando de la velada. Son Slythe y Kristin, y disfrutan con su trabajo. Darán mucho de éste al grupo antes de ser derrotados, por cierto. Pero el registro de sus cadáveres será productivo, ya que contiene una invitación para la celebración en honor de Sarevok, en el palacio ducal. Asimismo, una misiva revelará los oscuros designios del citado, y los planes para acabar, tras dicha fiesta, con los dos duques supervivientes.

Al irrumpir en palacio, la fiesta está en su apogeo, con los asistentes jaleando el discurso de Sarevok. La presencia de su enemigo, muestra la verdadera naturaleza de estos animadores: dopplegangers, una vez más. El combate que sigue será cruento y a muchas bandas: los miembros del Puño Llameante presentes se unirán a la dura batalla, en la que el cometido del grupo ha de ser preservar a toda costa la vida de uno de los duques, Belt.

La traición de Sarevok es ya evidente, y Belt queda convencido, aún más al enseñarle la documentación proveniente del cuerpo de Slythe. Sarevok, no obstante, permaneció ajeno al combate, esfumándose al anticipar su derrota. Su destino, la misteriosa ciudad subterránea de Baldur's Gate. Otra leyenda hecha realidad.

Para llegar a esa ciudad subterránea se ha de atravesar el Laberinto de los Ladrones, cuya entrada está en la sede de la cofradía homónima, a la que Belt trasladará al grupo con un hechizo. El laberinto, como no puede ser menos, está plagado de trampas y algún enemigo no muy difícil.

A su salida, Winski Perorata, el que fue mentor de Sarevok, yace herido de muerte por su propia creación. Sus últimas palabras son para una advertencia: Sarevok aguarda, con sus últimos fieles, en el altar de la ciudad subterránea.

Aún habrá que superar, por un lado, la amenaza física de unos mercenarios enviados desde Sembia para acabar con Sarevok, y, por otro lado, los temores de Tamoko sobre el destino de su amado Sarevok. Pero, al fin, el grupo entrará en el templo de la ciudad subterránea de Baldur's Gate, y nuestro héroe se encontrará cara a cara con su némesis: Sarevok, rodeado por sus últimos secuaces: Tazoq, Angelo y Semaj. Y las últimas preguntas recibirán respuestas...

Ferhergón



ATLANTIS

¿Qué tengo que hacer en la pantalla del bar?

Anónimo. E-mail.

Entra en la taberna, habla con Lascoyt. De repente aparece en escena Meljanz, habla con él. Inmediatamente después sube por las escaleras, corta la cuerda que sujeta la lámpara. Una vez la tengas cogida lánzala sobre Meljanz. De esta manera podrás salir por la puerta. Oirás la voz de Agatha invitándote a seguirla, gira a la derecha, debes recorrer el camino que has seguido hasta llegar a la taberna. Entra en el jardín de la izquierda hazte con la escalera del rincón. Coloca la escalera encima del banco de piedra; de esta manera podrás trepar el muro. Coge de nuevo la escalera y colócala entre el muro y la ventana a modo de puente. Entra de nuevo al palacio. Ve directamente al pasadizo.

BROKEN SWORD

¿Qué hago en las catacumbas de la iglesia?

Anónimo. E-mail.

Sube al bote y dirígelo hacia la ruta que te lleva al lado derecho. Baja la cadena entonces y podrás coger el gancho y atarlo a la rueda dentada. Sube al bote de nuevo y activa la manivela para entrar en la siguiente estancia. Ahora eres muy libre de mirar a través del agujero para ver la reunión de los templarios...

¿Cómo se abre la alcantarilla?

Laura López. Madrid.

En el café y habla con la fotógrafa que está cubriendo el reportaje, Nico. Así descubrirás que Nico estaba citada con la víctima, un tal Plantard, y que aparentemente sabe más de lo que dice. Sigue interrogándola sobre Plantard y el payaso hasta que te dé su número de teléfono. No le ocultes nada. Sube de nuevo hacia el norte y entrégale el periódico al obrero, así conseguirás que se marche. Eres libre de apropiarte de la herramienta que está dentro del tendido, y que te sirve para abrir una tapa de alcantarilla que está en un callejón que parte de la terraza siniestrada.

¿Qué hay que hacer en el monasterio?

Anónimo. E-mail.

Desafiando las balas, ve hacia las puertas cerradas y las abre, en la cámara de torturas encontrarás al mejicano soñoliento. Tras accionar el timón, quítale la bola con cadena que le ata, y le déjalo tirado a su suerte. En otra cámara verás un armario con cajones; abre todos y asciende por ellos. Conecta la manguera al grifo del barril y sal por la ventana. Una vez fuera, usa la manguera en la otra ventana, echa un vistazo por ella y echa una cerilla a los libros. Ahora vuelve a tu posición inicial, y usa la cuerda en el cañón para trepar a la muralla. Tras apuntar el cañón al monasterio, usa la bola en el cañón, disparando a la torre del monasterio, dejando al aire una puerta. Encarando la parte posterior del cañón al monasterio, vuelve a usar la cuerda en el cañón para descender y entrar en la otra puerta, la de la biblioteca. Recoge el libro verde, y examínalo; encontrarás la llave del oráculo. Sube las escaleras. Usa la llave en la puerta. Mueve la manta y examina el fresco, luego mueve el sol y ve a la parte izquierda de la gruta, marchando por el pasadizo ahora practicable...

DUDAS VARIAS

En el apartado de estrategia, ¿cual me recomendáis?: «SimCity 3000», «Commandos», «Caesar III», «Age of Empires», «Command & Conquer», «Constructor», «The Settlers III», «Popolus: El Principio». Y en el apartado de arcade: «Quake II», «Half-Life», «Unreal», «Jedi Knight».

Marc Font. Barcelona.

Son muy diferentes, pero si hemos de decantarnos por uno «Age of empires». En cuanto a los juegos arcade posiblemente el mejor sea el Half-Life, pero todos los que comentas son dignos de ser adquiridos porque todos demuestran una calidad extraordinaria y muchas horas de diversión.



¿Qué juego es el mejor y más divertido «RollerCoaster Tycoon» o «Theme Park»?

Kalle Van Gestel. E-mail.

Es mejor «Rollercoaster Tycoon», ya que además tiene una gran jugabilidad, múltiples atracciones, mejores gráficos, y te permite varias resoluciones. Pero si eres capaz de esperar, pronto saldrá «Theme Park World», que promete mucho.

¿Cuáles son según vuestro criterio los 3 mejores juegos de arcade, los 3 mejores de estrategia, los 3 mejores de aventuras, los 3 mejores de plataformas, y los 3 mejores de rol?

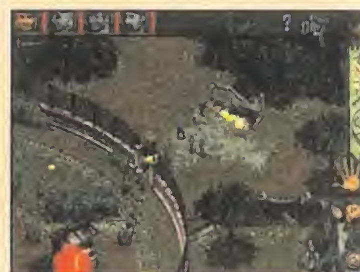
Pedro. E-mail.

Como juegos de arcade algunos de los mejores son: «Quake II», «Half-Life» y «Unreal»; en el apartado de estrategia, «Age of Empires», «Command & Conquer: Red Alert» y «Commandos»; en plataformas, «Abe´s Exoddus», «Flashback» y «Heart of Darkness»; y en rol «Baldur´s Gate», «Lands of Lore II» y «Might & Magic VI». En otros géneros existen juegos muy recomendables; «The Curse of Monkey Island», «Diablo», «X-Wing Alliance», «Tomb Raider 2» y «Civilization II», aunque e nos puede haber quedado alguno en el tintero.

Quisiera que me recomendarais un juego para PC de tenis. Intentad decidme el mejor juego de tenis que se puede adquirir ahora mismo en el mercado. Proporcionadme información básica del juego: requisitos mínimos, si funciona bien tanto en Windows 95 como en Windows 98, si hace falta o no aceleradora. Aparte quisiera que me comentárais que juegos de tenis disponen de jugadores reales.

P.J.G.C. Huelva.

Uno de los mejores juegos de Tenis para PC actualmente disponible es «Roland Garros 98»; se trata de un juego que funciona correctamente en un Pentium 166 MMX con 32 Mbs y sin aceleradora. Desde luego su calidad mejora con el uso de aceleradoras 3D, funciona de igual forma tanto en Windows 95 y 98, en todo caso no existen gran número de simuladores de tenis, destacándose que aún no se ha realizado el simulador de Tenis definitivo. «Roland Garros» posee jugadores reales, además en breve podrás encontrar en las tiendas el Actua Tennis.



FABLE

¿Cómo se mata al gigante de hielo?

Adrián Velasco. Asturias.

Cuando salga, lánzale la botella de aceite y después préndele fuego con el palo de sulfuro. Ahora entra en el palacio, usa el pañuelo del bandido para limpiar el escudo, y usa el escudo limpio para desviar el rayo, coge la esmeralda y habla con el águila; dale la fruta de los sueños.

LIGHTHOUSE

¿Qué se hace al principio en el submarino? ¿Cómo se mueve?

Carmen González. Asturias.

Al entrar coge la palanca de tu inventario y ponla en el tubo cilíndrico que tienes a la derecha. Controla la propulsión. Las tres llaves de la izquierda, de abajo a arriba, activan la inmersión, el control de navegación, y el motor principal. En su estado actual, todas las llaves están desactivadas. Si las activas todas al tiempo, puedes perder potencia. Las dos llaves de la derecha controlan las cerraduras de las puertas, la primera corresponde a la puerta del puente y la segunda a la de la sala de motores. Siempre deben estar hacia arriba. Gira la llave de abajo, retrocede y observa el control que tienes a la izquierda: controla la inmersión. La luz parpadea, así que hay energía. Baja



Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

las dos palancas pequeñas, gira la primera rueda, y el agua empezará a entrar en el primer tubo. Cuando el nivel alcance la marca azul, gira inmediatamente la segunda rueda. El submarino se sumergirá. Ahora gira la llave del motor (arriba), y ve a la popa del submarino. Tendrás que abrir una puerta por el camino para poder entrar en la sala de motores. Empuja la palanca grande que tienes a la derecha para poner en marcha los motores.

Ya en la proa y gira la tercera llave (centro). Ve al centro del submarino. A la derecha está el sistema de navegación. El tubo de la derecha contiene un mapa con las coordenadas 20.67 grados norte, 118.96 grados oeste (corresponden al naufragio). Gira a la derecha para acceder al globo de navegación. Pulsa sobre él y aparecerá un monitor. Utiliza las bolas para introducir las coordenadas del punto anterior, y pulsa el botón ENTER. Ahora aparecerá en el monitor el lugar del naufragio. Ya que estás, introduce también las coordenadas del volcán (22.01 norte, 119.11 oeste), y pulsa ENTER de nuevo. Ahora debe haber cuatro lugares en el mapa (volcán, fortaleza, torre y naufragio). Pulsa sobre el indicador del naufragio (abajo) y ENTER. Vuelve a la proa y empuja la palanca de propulsión para navegar hasta el naufragio.



MUNDODISCO 2

¿Cómo consigo el olor necesario para hacer volver a la muerte ya que le doy las botas pero las rechaza?

Carlos Carbonell Etayo. Alicante.



Ahora, mete las botas imantadas del enano en la botella y absorbe con ella el olor que desprende uno de los mendigos de Las Sombras.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo se entra en el molino (Megamonkey)?

Anónimo. E-mail.

Usa el paraguas que has obtenido en el bar sobre las aspas del molino para ascender al techo.

Estoy encerrado en el barco de Le Chuck tras la explosión ¿cómo salgo?.

Anónimo. E-mail.

Con el barco patas arriba, o mejor dicho, con la quilla al aire y la cubierta bajo el agua, tienes que localizar y coger una bolsa de dinero de madera, debajo hay un diamante muy grande que recogerás y usarás a continuación en el vidrio de la portilla para cortarlo... No hay diferencias con el modo Megamonkey.

Tengo el mapa, la tripulación y el braco; ¿cómo consigo a Elaine?

Anónimo. E-mail.

Si ya tienes el mapa, en el caso normal sólo dice La X marca el lugar. Para saber qué lugar es, hay que ascender desde la parte de atrás del teatro a los mandos de los focos, pulsar los botones como quieras y luego la palanca... la X marca la tumba de Yorick. Pero en el Megamonkey: el mapa marca unas instrucciones, y hay que seguirlas al pie de la letra: nordeste es pulsar el botón superior derecho y etc. Dos pasos indica dos veces. Una vez averiguado el lugar donde está enterrada Elaine, el artista empieza a hacer juegos malabares y el baúl está abierto. Usa el aceite de pollo sobre las bolas de cañón para que haga el ridículo más espantoso ante su público. Acabada la función hay que ir al escenario y usar la pala para que desentierres a Elaine y la pongas a buen recaudo.

THE FEEBLE FILES

En el suplemento especial del nº 50 (época tercera) dedicado a las soluciones, he observado un gazapo que te corta la partida. Cuando te encarcelan y coges el poster con sus clavos, los echas en la cama y dejas que te



hipnoticen. Según la revista, Feeble tiene que meterse de nuevo en la cama y esperar a que el robot de limpieza abra la celda, pero ¡Feeble no puede hacerlo si antes no te guardas o retiras los clavos de la cama! Lo descubrí por casualidad. Me parece que debe de haber algún otro gazapo parecido cuando tienes que coger el botón de la tele en la sala de recreo, porque ahí me he quedado relativamente "colgado" o incluso "colgado" del todo. Y me parece raro que todo lo cuidéis tan bien y esto en cambio se os haya pasado.

Alejandro Pacheco Nistal. E-mail.

Para escapar de la celda, hay que abrir el sanitario, poner los clavos en la cama, esperar a que te hipnoticen y, al despertar, volver a tumbarte en la cama, haciéndote el dormido y escapar cuando el robot se entretenga con el sanitario. Ésta es la solución



correcta, y es lo que pone en la solución. Obviamente, antes de echarte en la cama, tras despertar, hay que quitar los clavos, porque sino Feeble se niega a meterse. Esta es una acción obvia (si no los quitas, Feeble te avisa), por eso no se puso en la solución.

En cuando al botón del televisor, no hay ningún gazapo, tal y como dices. Lo que pone en la revista es exactamente lo que hay que hacer: sintonizar el canal de los rebeldes, quitar el botón del monitor y esconderse en el armario. Nosotros lo hemos hecho y ha funcionado, si bien es cierto que nos costó varios intentos. Seguramente te confundes en las acciones, ya que no hay que "usar" el botón, sino arrancarlo del televisor, para que salgan los cables y el robot se electrocute.

URBAN RUNNER

Estoy en la cámara sellada y tengo que meter un tarjeta y combinar unos interruptores. El problema es que lo he intentado y no se como, los comodines tampoco me ayudan nada. Me parece que me falta poco para acabar, así que a ver si me podéis echar una mano.

Iván Roibas Blanco. E-mail.

Activa la consola presionando el botón de energía(arriba la izquierda), mete la cuarta tarjeta en la izquierda de la máquina y presiona los interruptores 2, 3 y 6. Ahora debes introducir los códigos recordando los microfilms; MIV, CLI y el doctor escribió una X en el suelo, son los números 1004, 151 y 10 en latín los cuales son los códigos que debes introducir.

APACHE HAVOC



Hace unos meses que Micromanía presentó este soberbio simulador. Ahora toca el turno de evaluarlo en nuestras páginas de la Escuela de Pilotos. Muchos de vosotros tal vez os habréis cansado de volar con los magníficos Apaches de Jane o Team Apache. Aun así, si no concebís un PC sin un simulador dedicado al Apache, y mucho menos ahora que está tan de "moda" con el conflicto de Kosovo, entonces nada mejor que haceros con este simulador.

Dos pájaros de un tiro

«Apache Havoc» no es solamente un simulador más para el Apache Longbow, sino que además nos "regala" otro helicóptero más para combatir, el Mi-28 Havoc, una auténtica bestia de combate desarrollada por los soviéticos, y duro rival del Apache. Básicamente, es como tener dos en uno, ya que la simulación de ambos helicópteros es excelente. Aún así, desde la primera toma de contacto –Micromanía 49–, hasta ahora, han pasado cuatro meses, y después de un profundo estudio y muchas misiones, hemos encontrado desajustes. La más flagrante y clara, y sin posibilidad de corrección, es que a pesar de que en la vida real los dos helicópteros tienen dos tripulantes, en el juego sólo podremos actuar desde el puesto del piloto, estando las funciones del oficial de comunicaciones y radar totalmente automatizada.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Uno de los puntos más fuertes de «Apache Havoc» es el modelado del vuelo. Los cálculos de inercias y de peso –fundamentales en el vuelo de un helicóptero– están correctamente realizados y la sensación de estar en un helicóptero es plena. En cambio, las secuencias de aterrizaje y despegue están un poco sobrecontroladas, y en ocasiones resultan demasiado fáciles.

Ejemplar el trabajo de los muchachos de Razorworks en el modelado de las condiciones meteorológicas. Nunca un sim de helicópteros lo había contemplado tan perfectamente. Y es algo bastante importante, ya que es fundamental para un helicóptero que vuela a ras del suelo, y su protección ante el enemigo son árboles y fallos del terreno. La lluvia y el viento son sencillamente perfectos, hasta el punto que se hace necesario activar los limpia parabrisas –¡sí!, ¡sí!, limpiaparabrisas funcionales, y correctamente simulados–. Además el modelado de la evolución del día es fantástico; sorprendentes amaneceres, atardeceres propios de una película de amor y lujo, cielos de luna llena y estrellas durante las noches y, sobre todo, cómo las luces cambian en todas las superficies dependiendo de cómo incidan y del momento del día.



Los amaneceres y ocasos de «Apache Havoc» son de lo mejor que se ha podido ver dentro de un simulador de combate aéreo. Incluso casi se podría afirmar que han sido sacados de una película de guerra.

Otro de los desajustes encontrados es la Inteligencia Artificial aplicada a los demás elementos del juego, ya que aunque las respuestas son correctas, a veces el momento de hacerlo es inapropiado, con lo cual la sensación es desconcertante. Un ejemplo claro es cómo responden las tropas de suelo de los enemigos. En alguna ocasión, después de entrar en su terreno,

«Apache Havoc» tiene una de las mejores representaciones de terreno que hemos visto en un simulador de helicópteros, lo que le hace poseer un aliciente más a su larga lista de cosas bien hechas



Las misiones y el modo de campaña no tiene nada que envidiar a los realizados por Jane's, aunque debido a su extensión todavía dista mucho de ser el mejor



Las inclemencias del tiempo afectarán a nuestro pilotaje, tal y como debe ocurrir en la realidad, lo que demuestra en realismo en este sentido.



Los gráficos cumplen perfectamente las exigencias de hoy día, aunque en modos de alta resolución el cockpit se queda reducido.

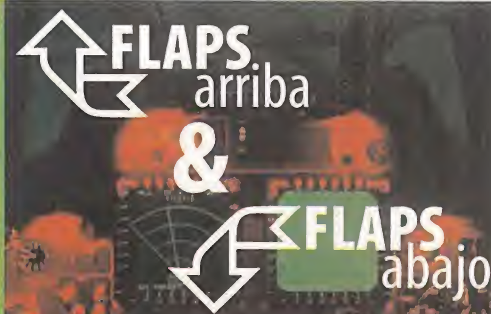
las tropas enemigas no responden a nuestra presencia hasta que no se ha realizado el primer disparo. Entonces sí, en ese momento el comportamiento de dispersarse es correcto, y las baterías antiaéreas responden como debe ser. Pero hasta entonces se quedan embobados esperando a que actuemos, y sólo de vez en cuando actúan tímidamente sin repercusión alguna. Otro comportamiento tonto es el de los cazas enemigos. Ahí están, pero nada más, no son una amenaza, y en ocasiones... ¡son un blanco fácil! Incluso después de abrir fuego hacia ellos, no responden al ataque.

Realmente, así como el modelado de vuelo es excelente, la Inteligencia Artificial flojea, y hace que el simulador pierda algún entero. No tiene sentido desarrollar todas las misiones sin un wingman, así como no poder llamar al apoyo aéreo, o al de tropas terrestres en caso de ser necesario.

La sensación final creada es de absoluto aislamiento. Justo lo contrario de «Longbow 2» de Jane, que uno de sus mejores detalles es la sensación de estar en medio de un fregado increíble. En este aspecto «Apache Havoc» no ambienta muy bien las campañas. Podremos volar una misión entera y no ver ninguna actividad ajena a nuestra misión, a pesar de estar en un terreno caliente. Esa es la peor sensación que nos ha ofrecido este simulador, que en el fondo nos deja solos ante el peligro. Todos estos "defectos" son conocidos por los creadores, Razorworks, y han prometido parches de corrección y ajuste para múltiples desajustes. Y es que no tiene sentido hacer un modelo de vuelo tan bueno, y esforzarse tanto en el aspecto gráfico, para luego dejarse en el tintero cosas tan básicas como las expuestas anteriormente. Seguramente la poca veteranía de esta casa en el mundo de los sims les haya jugado una mala pasada –aunque en sus filas trabajan dos de los creadores del primer «Apache Longbow», de Digital Integration–. Está claro que los parches serán bienvenidos, ya que al fin y al cabo son una constante con todos los simuladores de vuelo.

GRÁFICOS: MATRÍCULA DE HONOR

Gráficamente, «Apache Havoc» es sobresaliente. El soporte de aceleración 3D está provisto por los "drivers" Direct 3D de Windows. Además, este sim rueda perfectamente bajo tarjetas TNT y Voodoo2. En cambio, con el juego de resoluciones a soportar tiene un par de lagunas. Si bien existe la posibilidad de poder configurar gráficamente el juego de 640x480, a 1 600x1 200



Más cartas, más preguntas, más comentarios...

Para Juan Manuel López (Barcelona), muchas gracias por su seriedad y ayuda. Claro que sí, claro que tienes razón, ¿en qué estaríamos pensando? Juan Manuel nos corrige un grave error, y de paso soluciona una duda a otro lector, Rodolfo di Pietro. «F22 Tactical Air War» (TAW) ¡no es un disco de complemento!, sino todo lo contrario. ¡Caramba qué patinazo! Desde aquí nuestras disculpas a Di Pietro, aunque nunca es tarde si la dicha es buena. El error está algo... justificado, y es que la primera versión de «TAW» en USA fue un disco "ad on", aunque no sabemos si éste llegó a ver el mercado o no. Está claro que las versiones europeas de «TAW» ya son el juego completo del «F22». Con lo cual, nada mas fácil que comprar «TAW», sin necesidad de tener que comprar ambas versiones. El problema es qué pueden hacer los que ya compraron el «F22» inicial. ¿Existe alguna versión para poder actualizar «F22» a «TAW» sin tener que comprar el juego dos veces? De nuevo pedir disculpas por el desliz, esperamos ser más finos la próxima. Gracias a Juan Manuel... ¡que está claro que vigila sus seis!



Toni Gutsens nos consulta si «Super EF2000» (¡ah, qué recuerdos...!) sería la mejor opción para su PC. Efectivamente, para un P120 con una ATI de 4 MB el «Super EF2000» es ideal, y gráficamente no deberías de tener ningún problema. La pena es que no haya más posibilidades de poder volar algo más actual en un P120. En realidad es posible, pero ningún sim te va a permitir poder tirar de los gráficos hacia arriba, con lo cual el resultado final es peor que poder disfrutar de un clásico tan fantástico como es «Super EF2000», en todas sus mejores condiciones. Por otro lado, si te consideras novato con eso del joystick y los misiles de infrarrojos, también hay sims mas sencillos de manejo que se adaptan a tu máquina perfectamente. Algún ejemplo, «F18/A Hornet Fuerzas Armadas Españolas» (excelente para aprender y totalmente en castellano), o «F16 Aggressor» (demasiado arcade, para eso es mejor jugar a «Quake II»). Que no se nos olvide, ya que hablamos de «EF2000», avisaros que DID tiene en la mesa el futuro «EF2000 3.0» que a lo mejor se acabará llamando «Typhoon»... Buena suerte por ahí arriba Toni.

Nada más, el mes que viene nos vemos otra vez, aquí... entre las nubes.











el gráfico del cockpit está creado en 640x480, y no hay posibilidad de modificarlo. En el caso de calibrar gráficamente a 640x480 todo el juego, no hay problema, y el cockpit ocupará toda la pantalla. En cambio, si vamos a resoluciones mayores, el cockpit no se adaptará, y no ocupará la pantalla completa, quedando flotando en medio del monitor. Volar así es ridículo, ya que parece tener un dibujo del cockpit en medio de una foto del terreno. Una solución es volar sin ver el cockpit (Ctrl-F1), pero realmente eso no es pilotar. Uno de los mayores alicientes de un helicóptero es estar dentro de él, y tener la reducción visual que implican los montantes de la cabina, así como poder tener en sólo vistazo los controles del cockpit.

Con respecto a los gráficos exteriores, Razorworks ha realizado un gran esfuerzo. Todos los objetos están excelentemente detallados, no sólo los dos helicópteros protagonistas, sino todos los demás elementos, tanto terrestres como aéreos o marítimos. A destacar es el concienzudo trabajo a la hora de representar las ciudades. Es un gran detalle, ya que en un sim

Uno de los fallos más imperdonables que posee es la imposibilidad de volar en red como oficial de comunicaciones, algo que los chicos de Razorworks solucionarán en breve

de helicópteros los detalles del suelo deben de ser muy buenos. Las ciudades son soberbias, con variedad de edificios, con detalles como poder ver los letreros de los edificios (hoteles, tiendas, etc.), y además en el caso de ser alcanzados por impacto de munición explosiva, las fachadas se destruirán dejándonos ver las plantas interiores. Podremos ver banderas alrededor de edificios , o incluso un retrato del Ché Gevara en el edificio principal de la Habana.

El terreno es también bastante bueno en su diseño. Muy accidentado, con cañones, ríos, valles, acantilados, y por fin, con detalle en bosques y árboles. Evidentemente, los escenarios no tienen la superficie de los que hay en «Longbow 2», con lo cual los árboles se hacen posibles ya que no se comen tanta memoria. Pero a su favor está que el modelado es bastante bueno –al estilo del simulador de carros de combate «M1 Tank Platoon II»–. Además, y lo más importante, los árboles y bosques sirven como tales para esconder el helicóptero detrás de ellos, y así conseguir escondernos del enemigo, poder hacer lecturas de radar sin ser vistos, e incluso soltar misiles dirigidos por radar sin necesidad de exponernos –ya sabéis que el Apache es un maldito tramposo, pero perfecto para la guerra sucia... aunque, ¿qué guerra es limpia?–.

Los sonidos buenos, bastante variados y ambientan muy bien la acción. En cambio las posibilidades de comunicaciones se nos antojan escasas, y hoy en día eso es algo que no se puede dejar pasar.

Con respecto a las posibilidades de juego en red, «Apache Havoc» de nuevo cojea frente a otros rivales. Al ya comentado error de no poder volar como piloto y copiloto, está el de una mala gestión en la comunicación a través de Internet (que si bien hay promesas de corregir). En cambio, vía LAN las condiciones de juego son buenas y estables, y el juego se hace extremadamente divertido sobre todo a la hora de enfrentar los dos helicópteros.

UN BUEN SIM, PERO....

«Apache Havoc» es el más divertido y refrescante simulador de helicópteros recientemente aparecido, desde los tiempos de «Longbow 2» de Jane. Sin embargo, no llega a tener la misma calidad ni rigurosidad que este primero. En cambio, en términos de accesibilidad y jugabilidad, en los que se ha hecho hincapie, se hace más flexible y permite a un mayor amplio abanico de aficionados disfrutar de un gran juego de simulación, sin desesperarse por la dificultad de los grandes títulos. Realmente entre «Team Apache» o «Commanche 3 Gold Edition» nos quedamos con «Apache Havoc», aunque para los puristas y auténticos especialistas no desaconsejamos abandonar «Longbow 2».

G. "SHARKY" C.

Campañas y misiones

Las campañas de «Apache Havoc» son entretenidas y bien planteadas, y además dinámicas. Es decir, un punto fuerte de este sim, que aún no todos los creadores de software de simulación han sido capaces de desarrollar. Los escenarios de las campañas están dinámicamente llevados durante el desarrollo de ésta, y dependiendo de cómo se sucedan los eventos bélicos, los elementos dentro del escenario responderán de una u otra forma. Evidentemente, el dinamismo de estas tres campañas no es tan complejo ni extenso como el de «Falcon 4.0», ni siquiera como el de «Longbow 2», pero al menos nos saca de las odiosas misiones enlatadas que al final acabamos por aprendernos de memoria.

Los escenarios son curiosos a más no poder. Cuba, donde la OTAN tiene una base, Guantánamo, pero donde realmente nunca ha llegado a operar y que es un punto caliente siempre. Georgia, enclavada en la antigua URSS, y con un remanente potencial militar del ya extinto ejército soviético. Y por último Tailandia y Laos donde la inestabilidad política convierte estas zonas en hervideros de inseguridad a punto de estallas. En los tres escenarios podremos participar bien pilotando un Apache o bien un Havoc, y por lo tanto las misiones y las campañas cambiaran.

Las misiones sueltas son bastante variadas, también de concepto dinámico, con lo cual nunca una se parece a otra, aunque la misma siempre empiece de igual forma y tenga unas bases estables. Pero durante el curso de estas misiones nuestra acción a bordo de los helicópteros podráncambiar el acontecimiento de las acciones de los demás componentes. Estas misiones, además de variar enormemente en las condiciones climáticas y horarias, son variadas también en su concepción. Así pues, podemos participar en misiones de rescate, interdicción, soporte aéreo a tropas de suelo, patrulla aérea, reconocimiento, eliminación de objetivos terrestres –de todos los tipos, antiaéreos, columnas de blindados, industrias, tropas de infantería, etc.–. Incluso el mapa de la misión –accesible en todo momento– mostrará todas las acciones de alrededor en tiempo real, con lo cual sabremos de posibles peligros que se acerquen a nuestro vuelo.

En fin, una campaña y misiones realmente buenas, bien planteadas y equilibradas. ¿Por qué alguien hace el esfuerzo de crear algo difícil como una campaña dinámica, y no remata en aspectos más fáciles como la inteligencia artificial o los modos de multijugador? «Apache Havoc» podría haber sido un número uno, pero «Longbow 2» aún marca diferencias.

RAGE FURY



www.centromail.es

¡IMPRESCINDIBLE EN TU PC!

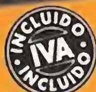
32 MB

- Nuevo motor gráfico de 128-bit que ofrece un increíble rendimiento de gráficos 2D y 3D.
- 32 Mb de memoria que permiten obtener un gran realismo en imágenes en alta resolución.
- Soporte completo para OpenGl ICD/Quake Engine y DirectX 6.0
- Función de salida TV para conectar tu PC a una pantalla de televisión y decodificador por hardware de DVD/MPEG-2 integrado.









34.900 Ptas.



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆ 981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆ 981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆ 945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆ 965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆ 965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆ 966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆ 965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆ 965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆ 950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆ 985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆ 971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆ 971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆ 934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆ 934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆ 932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆ 934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆ 934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆ 938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆ 937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆ 937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆ 947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆ 956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆ 957 486 600
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆ 972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆ 972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆ 972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆ 958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆ 943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆ 943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆ 974 230 404
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆ 953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆ 941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆ 928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆ 928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆ 987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆ 917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆ 915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆ 913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆ 917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆ 915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆ 918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆ 916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆ 916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆ 916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆ 916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆ 916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆ 917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor. Local 53 ✆ 916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆ 952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆ 952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆ 968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆ 948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆ 986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆ 923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆ 922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆ 921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆ 954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆ 963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆ 963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆ 962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆ 983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆ 944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆ 944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

Entre Ladrones



AL MARGEN DE LA LEY

Los nombres de Alec Baldwin –un auténtico "animal de la pantalla"– y Rebecca de Mornay –marcada para bien por su interpretación en la inquietante «La Mano que Mece la Cuna», pese a una filmografía, especialmente para televisión, con demasiados títulos mediocres– son el gancho de «Entre Ladrones», una película donde los protagonistas son tipos que viven al margen de la ley –aunque, en realidad, ¿dónde está la línea que separa lo lícito de lo ilícito en un filme donde gansters y policías se confunden?–.

De enrevesado guión –pasan demasiadas cosas como para contarlo en pocas palabras–, «Entre Ladrones» es una historia de delincuentes, sus relaciones, sus venganzas y del difícil equilibrio que deben mantener para que su "trabajo" no afecte el delicado equilibrio social. Irónica y violenta, ambigua y enérgica, con múltiples lecturas, «Entre Ladrones» es una película donde la clásica división cinematográfica entre buenos y malos no existe.



The Corruptor

ACCIÓN, AMISTAD Y CORRUPCIÓN POLICIAL

En el barrio de Chinatown, en Nueva York, las cosas están tranquilas, gracias, entre otras cosas, a policías como el muy condecorado Nick Chen –Chow Yun-Fat, uno de los actores de culto del cine de acción–. Cuando dos bandas rivales de delincuentes se enfrentan, la paz social estalla. Para colmo, Chen tiene un nuevo compañero, el joven Danny Wallace (Mark Wahlberg, el de éxitos de taquilla como «Boogie Nights» o «Equipo Mortal»–, un policía orgulloso de serlo que se cree que su misión es acabar con el crimen y la corrupción. Lo que no sabe es que Chen ha sido sobornado por una de las bandas de delincuentes de Chinatown. ¿Qué pasará con la amistad que une a ambos?

«The Corruptor» es una película dirigida por James Foley, un tipo que iba para psicoanalista y que terminó dirigiendo algún episodio de «Twin Peaks» y vídeos de Madonna, además de desiguales largometrajes. Filme de género –hoy llamado "thriller de acción", antes "cine negro"–, entretiene por la profesionalidad de su realización y del equipo que lo desarrolla –como hace ya tiempo que Bogart dejó de fumar, habrá que conformarse con el conflicto entre la amistad y la lealtad de Wahlberg–.

Marquise



LAS INDECENTES COSTUMBRES DE LA GENTE DE TEATRO

El film «Marquise», dirigido por Vera Belmont, lo es sobre las indecentes costumbres de la gente de teatro. El incomprensible éxito de «Shakespeare in Love» le ayudará comercialmente, aunque la ridícula falsificación histórica de las andanzas del dramaturgo inglés sólo se parece a «Marquise» en que también aquí hay famosos personajes del mundo de la cultura, en este caso francesa.

Película sin otras pretensiones que entretener y causar un cierto desasosiego moral en el espectador, se sostiene si éste se deja fascinar por la belleza y la frivolidad de Sophie Marceau (Marquise), cuya imagen llena la pantalla. Historia de "cuernos" con ambientación de época, transcurre con la misma suavidad con que se disuelve un caramelo de fresa en la boca.



Ejecución Inminente

CLINT EASTWOOD, DE PROFESIÓN REPORTERO INTRÉPIDO

En su nueva película, «Ejecución Inminente», el siempre conocido Clint Eastwood va de reportero intrépido que tiene solamente unas pocas horas para salvar la vida de un condenado a muerte. Claro que..., es intrépido con algunos defectos: ha llegado a una edad –bastante avanzada– en que ya no está para damasiados trotes físicos, a lo largo de la vida su hígado ha absorbido tantísimo alcohol como para volver a hacer navegable el Mar Muerto, su matrimonio hace más agua que el Titanic, y un largo etcétera que ha minado su vida.

Lo dicho: todos los tópicos del cine negro al servicio de un excelente actor que, una vez má,s se ha metido a director. De más está decir que la trama llega a envolver, las imágenes enganchan, los personajes atrapan... mientras sube la adrenalina y la tensión. Hora y media de evasión totalmente libres de toda sospecha.



M.C.D.

...Y PUNKTO

Para que no haya dudas, M.C.D. ha titulado «...Y Punkto» a su nuevo álbum grabado en estudio: 18 trallazos sin piedad de guitarras desmelenadas. Nada nuevo bajo el sol que aparece poco en Bilbao, y mucho menos desde que al Athletic no le van bien las cosas futboleras –los componentes de M.C.D. vibran con los colores de este equipo , y hasta le compusieron un himno no oficial–. Verdad es que con el tiempo –y ya hay un buen puñado de años en la brecha– las canciones de M.C.D. ganan en compostura técnica, pero no por ello dejan de mantener ese tipo juerguista y cañero unificador de espíritus lúdicos que no temen las ojeras diurnas tras la velada.

Coque Malla



IRONÍA POP

Coque Malla ha debutado en solitario con «Soy un Astronauta Más», un álbum de canciones pop cargadas de ironía. Es una forma de entender el humor que ya practicaba con Los Ronaldos, y que se nutre a partes desiguales de surrealismo, historias cotidianas, sencillez y ambientes naif. Estribillos sencillos y pegadizos, declaraciones generacionales, melodías muy pegadizas y "a la británica", sentimientos a flor de piel triturados por la razón. Se recomienda agitar antes de usar «Soy un Astronauta Más» y rascar levemente en las rimas de superficie.



Andrés Calamaro

HONESTIDAD BRUTAL

Hasta 37 canciones se incluyen en «Honestidad Brutal», un doble CD que es el último trabajo en solitario del hispano argentino Andrés Calamaro. No es habitual tanta capacidad de producción artística, pero parece necesaria si la idea de Calamaro era desnudar sus ideas paso a paso.

En esas 37 canciones se suceden los mostruos, los vicios, las manías, las reivindicaciones, los sentimientos, los sueños del autor. Ahí están Maradona, las drogas, muchos perdedores, el amor, Dylan, las juergas, las calles de las grandes ciudades, Argentina, toneladas de melancolía, el rock, mujeres, risas, cicatrices en la piel.

Tea



AQUEL VIEJO ESPÍRITU DEL ROCK

En la música de Tea sobrevive un viejo espíritu que fue grande en el rock: el de superbandas como Led Zeppelin y los aires sureños de Allman Brothers, el del rhythm and blues, Free, Black Sabath o Humble Pie. El grupo madrileño se construyó una pequeña-gran leyenda a base de noches y noches sobre pequeños escenarios interpretando versiones de sus grupos favoritos. Los tiempos fueron pasando y con ellos un álbum de debú de cuya existencia pocos se enteraron. Los tiempos siguieron pasando y de fuera vinieron The Black Crowes, Lenny Kravitz, las plataformas en los zapatos, aires de revival hippy. Y Tea grabó su segundo álbum, «Ti », y cambió el inglés de sus principios por el castellano. Y lo que no cambió fue aquel viejo espíritu del rock.



BYTE Connection



Diario de navegación

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeuntenocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.
Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

"... Después de infructuosas e inútiles búsquedas, múltiples llamadas de módem y montañas rusas de "e-mails" enviadas, me he dado cuenta al fin que la única chica que parece escucharme y estar atenta a mis largas y continuadas charlas es "la soledad". No sé muy bien qué puede haber ocurrido con mis amigos de conexión, esos que todas las noches y tras mis largos y filosóficos monólogos, me invitan constantemente –de forma muy amable, por cierto– a abandonar el "canal" y a dejarles en paz de una maldita vez. Quizás estén las líneas tan colapsadas como dicen por ahí que lo están las taquillas de Hollywood para ver el estreno de «La Amenaza Fantasma». O tan saturadas de personal como las tiendas de juguetes que venden esas "monerías" de Lara Croft en traje de baño y con la silueta tan –¡maciza!– exhuberante, que hasta las Barbies compañeras de escaparate se muerden la lengua de rabia al ver el éxito de ventas de la aventurera "Eidos".



No sé. Puede que lo que se esté saturando sea el "disco duro" de mi cabeza. A veces me siento como el único astronauta del espacio con el cable de sujeción a la nave nodriza cortado y vagando por la inmensidad del cosmos atado a una mochila a la que le resta ya poco oxígeno. ¿Hay alguien ahí fuera que quiera conversar un poco con este náufrago abandonado de internet? A veces uno piensa que sería más efectivo comprar un kilo de trigo y media docena de palomas mensajeras, y enviar los mensajes enrollados y bien ataditos vía-plumífera: "¿Qué tal Rocky? Por la presente te envío "ave-mail" con los documentos que te prometí. Dale algo de comida a la paloma y cuando descanse un poco me la devuelves lanzándola por la azotea de tu casa con la contestación en sus patas. No te preocupes de lo demás... Ella ya buscará mi "www.bloque//ventana". Un saludo". Porque la verdad es que no encuentro otra solución más satisfactoria en momentos como estos. El lubricante "Súper 3 en 1" con el que pulvericé mi procesador hace cuatro días no ha parecido surtir ningún efecto. Más bien me ha dejado el interior de la semi-torre como un gran "bocata de caballa con aceite" despachado en el tenderete de una feria de pueblo.

Las horas y los minutos siguen transcurriendo y espero impaciente a ver si alguien se lanza "al cable" con la decisión de intercambiar unas cuantas líneas de texto con un humilde servidor como yo, cuyo "módem" apenas tiene "bit" alguno que llevarse al estómago para alimentar su hambre informativa. Me disculpo si en alguna ocasión he pecado de "data-voyaeur" leyendo en los foros conversaciones domésticas de contenido privado. También por las veces que he mentido haciéndome pasar por víctima solitaria –situación en la que me encuentro ahora de verdad– con la intención de ligar con alguna chica que me había caído simpática con sólo ver su foto y un par de sus renglones escritos en mi ordenador. Mil perdones por todo. Y no quisiera olvidar a los "muchos otros" iniciados y pardillos a los que no me pude resistir –en uno de mis momentos de debilidad– de enviar un enorme "Caballo de Troya" al corazón de sus indefensos ordenadores cargado con algún virus característico "mala-uva", con el único fin de pasarme un rato de diversión pensando en el trabajito que les iba a costar "sacar el alien" de sus cacharros. Vayan a todos/as mis más sinceras disculpas.

A partir de ahora voy a portarme mucho mejor. Creo que los siete u ocho días –ya he perdido hasta la cuenta– que llevo aquí en esta isla desierta, rodeado únicamente de mar y arena, con ese sol de arriba que me observa desde muy temprano y que me castiga con su agobiante calor, me han hecho meditar y aprender una buena lección. Ignoro la identidad del compañero o compañera del viaje de "Fin de Estudios a las Bahamas" que me empujó tirándome por la borda a mitad de camino..., pero ya le he perdonado. Estoy harto de palmeras y de comer cocos. Tengo pesadillas por las noches con un leopardo de afilados colmillos y no quiero convertirme en el "Robinson Crusoe Informático" de antes del 2 000. Me temo que los anteriores "e-mails" enviados no hayan llegado a su destino –pensé que la tecnología estaba más avanzada y que con alguna frecuencia de radio podría localizar a alguien desde aquí–. Así que con el ordenador ya sin baterías, enterrado en la arena de playa y casi devorado por los cangrejos, me dispongo a enviar otros cientos de mensajes –esta vez dentro de botellas de cristal vacías– a ver si así alguno recibe mi llamada de "auxilio" y se compadece. Espero que no se me gaste la tinta del bolígrafo ni las hojas de bloc de anillas.

Firmado: "El Navegante Escarmentado"."

Rafael Rueda

HARDWARE

CENTRO MAIL
www.centromail.es













START

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Celeron™ 128 caché
Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
Tarjeta sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" Digital
Ratón Genius EasyMouse
Teclado membrana W95

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 366 MHz	99.900
Intel® Celeron™ 400 MHz	109.900
Intel® Celeron™ 433 MHz	119.900

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE*



* Excepto en los modelos START y BASIC

BASIC

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
Tarjeta sonido compatible Sound Blaster
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" Digital
Ratón Genius EasyMouse
Teclado membrana W95

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	119.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	129.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	144.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	189.900

HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica 975 AGP 4 Mb y salida a TV
Tarjeta sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado mem. W95
Altavoces 90w Primax.

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	139.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	149.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	164.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	209.900

POWER

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
Tarjeta gráfica Intel® i740 AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mec. W95
Altavoces 240w 3D

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	174.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	184.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	199.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	244.900

POWER DVD

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
Tarjeta gráfica 3Dfx Voodoo3 2000
Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
DVD-ROM 6X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mec. W95
Altavoces 240w 3D

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	209.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	224.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	269.900

[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

AMPLIACIONES

SOFTWARE

Windows 98	**15.800**
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000

DISCOS DUROS

Línea START/BASIC/HOME	
4,3 a 6,4 U-DMA2	2.500
4,3 a 8,4 U-DMA2	5.000
Línea POWER/POWER DVD	
4,3 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	3.000
4,3 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 Fujitsu	5.000

MEMORIA

Línea START/BASIC	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	6.500
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	14.000

TARJETAS DE SONIDO

Línea BASIC	
De T. sonido comp. SB a Sound Blaster 64 PCI	2.000
Línea START/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster LIVE! Value	10.000
Línea POWER/POWER DVD	
De Sound Blaster LIVE! Value a Sound Blaster LIVE!	16.000

MONITOR

Línea START/BASIC	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
14" 0,28 BR NE a 15" LG-Goldstar 520si	10.000
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	55.000

TARJETAS GRÁFICAS

Línea START/BASIC	
S3- Virge 4Mb a 975 AGP + TV	1.000
Línea HOME	
975 AGP + TV a Intel 740 8Mb AGP	2.000
Línea POWER	
Intel 740 8Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix	14.000
Intel 740 8Mb AGP a Voodoo 3 2000	18.000
Intel 740 8Mb AGP a ATI Rage Fury 32 TV	28.000

TECLADO

Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Estas ofertas sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo



PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 30-06-99

pedidos por telEfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Ven a conocernos

PLACAS BASE

Intel Bimini 440ZX	19.490
Intel Muai/Murcia 440EX	29.990
Intel Seattle/Sevilla BX 2	23.990
Aopen AX59 Pro Socket 7	14.990
Asus P2B	25.990
Chaintech 6BTM (i440-BX)	22.790

MEMORIAS

8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	4.590
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	6.490
64 Mb SDRAM 100 MHz	12.990
128 Mb SDRAM 100 MHz	26.990

DISCOS DUROS

4.3 Gb. IDE U-DMA2	18.490
6.4 Gb. IDE U-DMA2	20.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	23.490
3.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	25.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	28.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	30.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	35.990

MONITORES

14" 420si LG-Goldstar (Dig.)	23.990
15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	29.990
17" 77si LG-Goldstar (Dig.)	59.990
15" SM 500s Samsung	30.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	58.990
15" 100est Sony	59.990
17" 200est Sony	84.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	99.990

TARJETAS GRÁFICAS

S3-Virge-DX 4 Mb	3.890
M. G. Phoenix 16 Mb AGP	20.990
3Dfx Voodoo^3 2000	24.900
3Dfx Voodoo^3 3000 AGP	34.900
3D Blaster Savage 4	22.990
3D Blaster TNT2 Ultra	39.990
Xentor TNT2	24.990
Xentor 32 TNT2 Ultra	44.990
Ati Rage Fury 32 AGP	34.900
Maxi Voodoo^2 P. Pack	28.990

SONIDO

Sound Blaster 64 PCI (OEM)	3.990
Sound Blaster 128 PCI	10.990
S.B. Live! Value PCI (OEM)	13.990
Sound Blaster Live!	29.990
Maxi Studio Isis	58.990
Primax 90w. Mediastorm	2.500
Primax 120w.	4.990
Primax 240w.	6.990
Primax 300w.	8.990
Primax Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN

Creative 2x2x24 IDE	43.990
Best Buy 2x2x24 IDE	39.990
Philips 2x2x6 IDE int.	47.990
Traxdata 2x2x6 IDE PLUS	37.490
Traxdata 2x2x6 Paralelo	57.990
LG-Goldstar 4x2x24 IDE	49.990
HP 8100i IDE	51.990
Sony 4x2x24 IDE	55.990
CD-R Bulk 74´	195
CD-R Bulk 80´	390

CD ROM / DVD ROM

CD ROM	
40x IDE (OEM)	8.290
40x IDE LG Goldstar	7.990
40x IDE Philips (OEM)	10.490
DVD ROM	
Creative Encore Dxr3 5x	41.990
Kit Best Buy 4x24	39.990
Kit Venture 4x24+Space Jam	44.990
Kit DVD + Mando a distancia	37.990

ESCANERS

Primax C. Direct (9600)	7.990
Primax C. 1200p (19200)	9.990
Primax C. Direct (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax One Touch 5300	14.990
Primax One Touch 7600	19.990
Primax PROFI	29.900
Best Buy 12000 D + Diapo.	22.990

VIDEO / TV

Easy TV	13.990
Miromedia PCTV	16.990
TV Capture (Avermedia)	14.990
TV Phone 98 (Avermedia)	19.990
Video Highway Xtreme	20.990
Webcam II Creative	14.490
Kit Videoc. V200 Best Buy	19.990

MODEMS

Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Supra 56i PRO (PCI)	9.490
Supra 56e PRO	14.990
US-Robotics 33.6 Winmodem	15.990
US-Robotics 56k Faxmodem	19.990
US-Robotics 33.6e Flash	21.990
US-Robotics 56k M. Plus	23.990

IMPRESORAS

Epson Stylus 440 Color	22.990
Epson Stylus 640 Color	28.490
Epson Stylus Photo 700	33.990
Epson Stylus 740 Color	42.490
Epson Stylus Photo 750	49.990
HP Deskjet 420	19.990
HP Deskjet 695C	27.490
HP Deskjet 710C	34.490

Por la compra de una de estas impresoras, GRATIS la Enciclopedia Multimedia SALVAT '98

CONTROL PADS

Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Interact PC Powerpad Pro	3.990
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Logitech Wingman Gamepad	4.900
T-Leader 3D	5.090
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS

Firestorm Ultrastriker	4.990
Gravis Blackhawk Digital	8.990
Logic 3 PC Phantom	6.990
Logitech Wingman Extreme Dig.	8.590
Primax Raptor 3D Gamestick	8.500
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster F-16 FLCS	24.990
Thrustmaster Fragmaster	9.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES

Acces Line Race Leader Force F.	19.990
Interact V3 Racing Wheel	11.990
Interact V4 FX Racing Wheel	25.990
Logic 3 Top Drive Wheel	10.990
Logitech Wingman Formula Force	36.900
Thrustmaster Force GT	29.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: DECORA TUS UÑAS	4.990
EL CUERPO HUMANO 2.0	8.900
ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL	9.990
ENCARTA '99 ENCICLOPEDIA	14.990
ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99	19.900
ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99	10.900
ESPAÑA EN CD-ROM	4.950
LEGO LOCO	5.990
KIT INTERNET MERIDIAN – 3 MESES COMPLETO	4.990
KIT INTERNET MERIDIAN – ANUAL COMPLETO	14.990
PANDA ANTIVIRUS HOME	5.800
PANDA ANTIVIRUS PLATINUM	13.800
PHOTO ARTIST	4.975
TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO	9.990
TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO	14.990
VIA VOICE '98 HOME	9.900
WEB ARTIST	4.975
WINDOWS '98 (ACTUALIZACIÓN)	17.990

JUEGOS

NOVEDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

ALPHA CENTAURY

CD 6.795

APACHE HAVOC

CD 2.995

ARMY MEN II

CD 7.495

BALDUR'S GATE

CD 7.495

COMMAND & CONQUER ULTIMATUM

CD 6.795

COMMANDOS: EDICION ESPECIAL

CD 8.495

COMMANDOS: MÁS ALLA DEL DEBER

CD 3.995

EXPENDABLE

CD 5.795

F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS

CD 2.995

FALCON 4.0

CD 8.495

FIFA '99

CD 5.795

FLEET COMMAND

CD 6.795

GET MEDIEVAL

CD 2.995

HALF-LIFE

CD 6.795

HELL-COPTER

CD 6.795

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

CD 7.495

KING'S QUEST VIII: MASCARA DE ETERNIDAD

CD 6.795

LANDS OF LORE III

CD 6.795

LINKS LS '99

CD 7.495

LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA

486, 8Mb SVGA
CD 5.795

MACHINES

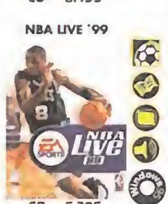
CD 7.495

MOTO RACER 2

CD 6.795

MYTH II: SOULBLIGHTER

CD 5.795

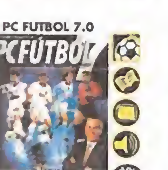
NBA LIVE '99

CD 5.795

PACK MULTIACTION '99

CD 2.995

PACK MULTISPORTS '99

CD 2.995

PC FUTBOL 7.0

CD 2.995

PRO PILOT '99

CD 6.795

QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

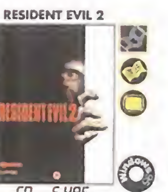
CD 5.795

RAGE OF MAGES

CD 2.995

RAINBOW SIX

CD 7.495

RESIDENT EVIL 2

CD 6.495

RETURN TO KRONDOR

CD 5.795

ROLLER COASTER TYCOON

CD 7.495

SAGA: LA FURIA DE LOS VIKINGOS

CD 7.450

SCOTLAND YARD

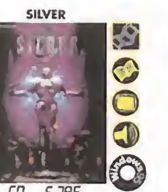
CD 7.450

SETTLERS III

CD 7.450

SHOGO

CD 2.995

SILVER

CD 6.795

SIM CITY 3000

CD 6.795

SOUTH PARK

CD 7.495

SPORTS CAR GT

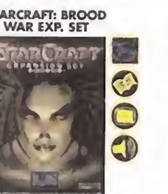
CD 6.795

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D

CD 6.795

STARCRAFT

CD 6.495

STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET

CD 3.995

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

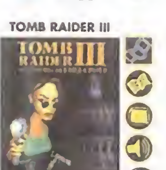
CD 5.795

TANK RACER

CD 4.895

TOCA TOURING CARS CHAMPIONSHIP 2

CD 7.495

TOMB RAIDER III

CD 7.495

TOP GUN 2: HORNET'S NEST

CD 7.495

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

CD 7.495

V-RALLY

CD 4.895

WARCRAFT II EDICION LIMITADA

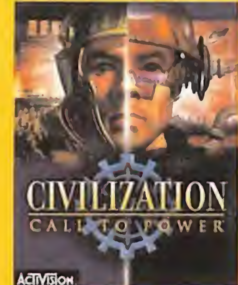
CD 4.975

WWII FIGHTERS

CD 7.495

RECOMENDADOS

CIVILIZATION II: CALL TO POWER



CD 7.495

Construye un imperio que abarca desde los primeros comienzos hasta el año 3000. Manda, defiende, conquista y despliega más de 65 unidades. Diseña tácticas y estrategias. Gobierna con sabiduría.

STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA



CD 6.795

Usa la Fuerza y tu destreza interactuando con cientos de personajes para buscar pistas que te permitan vencer a la Federación. El destino de la galaxia está en tus manos.

X-WING ALLIANCE



CD 6.795

El mejor simulador de combate espacial de todos los tiempos. Elige entre el Halcón Milenario, los X-Wing, los B-Wing o un transporte Corelian. Lucha contra el Imperio en la batalla de Endor y destruye la segunda estrella de la muerte.

pedidos por teléfono:

902 17 18 19

MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

RECOMENDADOS

HUGO: RIO SALVAJE



CD 4.995

Hugo, el gnomo del bosque, debe afrontar varios periplos y peligros. Ayúdale a encontrar la vía de salida a través de cuatro escenarios: el río, las rocas, los pantanos y la mina.

SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES



CD 2.995

Lidera cualquiera de los 10 reinos emergentes hacia la gloria. La nueva versión Ancient Adversaries mejora el original y aporta mayor jugabilidad.

UNREAL



CD 3.995

Tu nave se ha estrellado en un planeta desconocido. Despiertas y estás encerrado en una prisión. Sobrevive a laberintos, retos y misterios que te acechan en este mundo irreal.

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

3D ULTRA MINIGOLF

CD 2.495

3D ULTRA PINBALL 3: THE LOST CON.

CD 2.495

ABE'S ODDYSEE

CD 2.990

ARSENAL

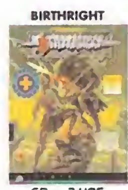
CD 750

ATLANTIS

PENT, 8Mb SVGA
CD 2.995

BETRAYAL IN ANTARA

486, 16Mb SVGA
CD 2.495

BIRTHRIGHT

486, 8Mb SVGA
CD 2.495

BLADE RUNNER

CD 2.995

BROKEN SWORD II

CD 2.990

CAESAR II

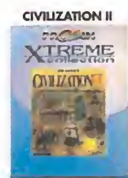
486, 8Mb SVGA
CD 2.995

CARMAGEDDON

CD 2.990

CHESS CHAMP

CD 750

CIVILIZATION II

486, 8Mb SVGA
CD 3.495

CONSTRUCTOR

486, 8Mb SVGA
CD 2.990

CRAZY DRAKE

CD 750

DIONAKRA

CD 750

DRAGON LORE II

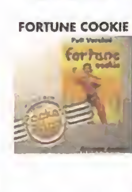
486, 8Mb SVGA
CD 1.990

DREAMS

PENT, 16Mb SVGA
CD 1.995

FLIGHT SIMULATOR CLASSIC

CD 3.990

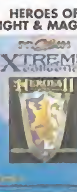
FORTUNE COOKIE

CD 750

GLOBAL DEFENDER

CD 750

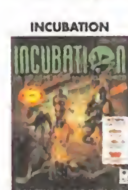
GRAND PRIX RACING

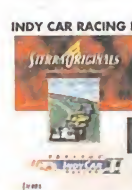
CD 750

HEROES OF MIGHT & MAGIC II

486, 8Mb SVGA
CD 2.995

HUNTER HUNTED

CD 2.495

INCUBATION

CD 2.995

INDY CAR RACING II

CD 2.495

LARRY VII

486, 8Mb SVGA
CD 2.995

LORDS OF THE REALM II

486, 8Mb SVGA
CD 2.495

LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE

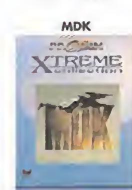
486, 8Mb SVGA
CD 2.990

LUCASARTS LEGENDS: THE DIG

486, 8Mb SVGA
CD 2.990

MASTER OF ORION 2

486, 8Mb SVGA
CD 1.995

MDK

PENT, 16Mb SVGA
CD 2.995

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

PENT, 16Mb SVGA
CD 1.995

MYST

CD 2.990

NASCAR RACING 2

486, 16Mb SVGA
CD 2.495

PACIFIC GENERAL

CD 2.995

PACK COMPILATION DOOM/QUAKE

PENT, 8Mb SVGA
CD 2.995

PHANTASMAGORIA II

CD 2.995

POLICE QUEST SWAT

486, 8Mb SVGA
CD 2.995

POWER CHESS

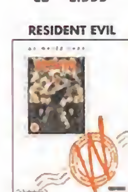
486, 8Mb SVGA
CD 2.995

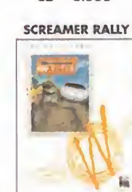
RAYMAN

486, 4Mb SVGA
CD 3.495

REDLINE RACER

CD 4.995

RESIDENT EVIL

CD 2.990

SCREAMER RALLY

PENT, 16Mb SVGA
CD 1.990

SEARCH AND RESCUE

CD 750

SNOWBOARD RACER

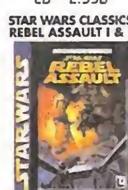
CD 750

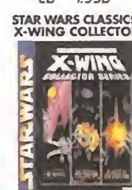
SPEED HASTE

CD 750

SPORTS SUPERBIKE

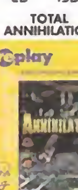
CD 750

STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II

CD 2.990

STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR

CD 3.990

TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS

PENT, 8Mb SVGA
CD 3.495

TOTAL ANNIHILATION

CD 2.990

TUROK

CD 2.990

VERSALLES

CD 2.995

AVENTURA GRAFICA · DEPORTE · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PACKS · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VIDEO AVENTURA · ESTRATEGIA

gotas ácidas

Hasta las narices de que saquen mal los juegos
Homer

Es una vergüenza y un cachondeo que nos saquen los juegos antes de tiempo para adelantarse a la competencia o vete a saber para qué, y que luego tengan 1 000 y un bugs y errores que han de solucionarse meses más tarde con parches de Internet que llegan a ocupar hasta casi 10 megas.
Señores, no todos tenemos Internet y, yo por ejemplo, cada vez que compro un juego y tengo que bajarme un parche de Internet no puedo porque tardo un siglo y medio en bajar 10 megas en la Universidad. Amén de tener que comprimirlo allí, y meterlo en 10 disketes, es decir, imposible de hacer, aunque eso sí, yo me gasté mis pelas en un juego que se supone estaba perfecto y completo. Que me devuelvan las pelas o que me mande por correo la compañía que sea el parche en cuestión, lo que no puede ser es que yo me busque la vida para conseguir bajarme una puñetera actualización para mi juego RECIÉN COMPRADO.

El mal rollo de Electronic Arts
MetalwareZ

Ya está en la calle «Lands of Lore III», estamos de enhorabuena los aficionados a los juegos de rol, o eso creía yo. La aparición de este título es en inglés, puro y duro. Tanto los textos como las voces no se han traducido y posee muchos, muchísimos textos. ¿Qué es lo que ocurre?, ¿retrocedemos cerca del año 2 000? Una nota antes de despedirme: el juego ha sido traducido al francés, alemán, inglés e incluso al italiano, pero al español no señor.
Un saludo a todos y muy en especial a las magníficas cabezas pensantes de marketing y mercado de los señores de EA por demostrarme cada día que es precisamente lo que no poseen... cabeza.

Llega un nuevo rey: Quake 3
Tig

Retirad, ahora que estáis a tiempo, lo que habíais dicho de malo sobre este juego (me incluyo). Confesaos e id tirando a la basura la basura de los VIEJOS arcades: «SiN», «Half-Life», «Quake II» (este lo podéis guardar, je, je), «Unreal». Yo he visto y he jugado al «Quake 3 Test». Para variar ,John va a traer la revolución. Una pasada en gráficos jugabilidad, armas... Unos increíbles gráficos, unos increíbles saltos con una especie de trampolines, con escenarios llenos de plataformas y saltos, incluso puedes elegir de qué color quieres que sea la railgun y el disparo de ésta. Por ahora solo hay dos pieles, pero que se vayan poniendo los pantalones los otros arcades. Confesaos ante el nuevo dios, QUAKE 3 HA LLEGADO (no me preguntéis de dónde lo he bajado, no tengo ni idea). En cuanto juguéis lo vais a flipar.

«Half-Life», el mejor juego del mundo
Petete

Me gustaría felicitar desde aquí a los chicos de Valve y Sierra, y pedir a alguien si conoce una dirección para jugar al «Half-Life» por Internet con el «Team Fortress Classic».

¿Qué he hecho yo para merecer esto?

La adquisición de un ordenador clónico suele traer siempre algunos problemas en cuanto a las marcas del hardware o funcionamiento del mismo. Eso es lo que le pasó a este lector nuestro, y así es como nos lo cuenta:

"Me llamo David, soy de Los Palacios y Villafranca (Sevilla) y mi situación es la siguiente:
¿A que no sabéis la última noticia? Pues resulta que Intel cambia el sello en sus tarjetas gráficas a "Sotec". Si no, preguntádselo al italiano que está en la tienda de "Chip Center" de Sevilla.
Compré un ordenador hace poco tiempo, y entre sus características llevaba un módem de 56 k y una tarjeta gráfica Intel de 8 MB. Pues bien, cuando me llegó el ordenador a mi casa (que por cierto, lo tuve que transportar yo), lo conecté y lo encendí empezaron realmente los verdaderos problemas:
1. La tarjeta gráfica sin configurar. Cuando se suponía que todo venía instalado. Yo, con mucho pesar, instalé con los controladores que venían con el CD correspondiente y, zas, errores y más de errores con los gráficos, no podía subir de 640x480 en 16 colores. Cabreado, se me ocurrió abrir el ordenador y mirar la tarjeta de vídeo. Para mi sorpresa era una Sotec (¿?). Seguí observando y me fijé en un pequeño detalle...
2. ¿Dónde está el módem? Allí no había ni módem ni nada, vacío, cerré el ordenador, saqué el CD de los drivers y...
3. La bandeja de CD ya no cerraba, tuve que empujarla. Apagué el ordenador y llamé a la tienda. La dependienta de la tienda insistía en que yo no sabía nada de informática, en que todo venía configurado y en que yo había hecho algo mal. Al final conseguí que me dejara llevar el ordenador al día siguiente. Quedé con el técnico a las 10 de la mañana y los poco profesionales no aparecieron por la tienda hasta las 11.
Abrieron allí el ordenador, yo miré y le dije al italiano: "¿Qué es eso de Sotec? ¿Dónde pone Intel?", y me respondió que ahora Intel no ponía el sello en las tarjetas, yo le dije que claro, que seguro, y que por favor me cambiara la tarjeta de vídeo instantáneamente. Me la cambió por otra con un microsellito, que parecía que lo había pegado él, que ponía Intel. Entonces funcionó la tarjeta, le comenté lo del CD y me lo cambió. El módem dijo que se le había OLVIDADO, y me puso uno nuevo. Mientras esperaba, me fijé en que otro dependiente habla con un chaval al que le decía que para aumentar la memoria de vídeo necesitaba cambiar la placa base. Curioso.
Cuando llegué a mi casa y encendí el ordenador y ponía en la pantalla "HARD DISK FAIL". Llamé a la tienda y me dijo que se le había OLVIDADO configurar el HD, así que tuve que cambiar jumpers. Entonces me dijo que no me hubiera dado tantos problemas si no le hubiese metido prisa (falso) cuando se lo compré.
Yo deduzco que si no llega a pasar nada, no me hubiera dado cuenta del timo de la tarjeta de vídeo, ni de nada.
Desde este mensaje sólo quiero advertir a todo el que compre un ordenador en esta tienda, que exija ver los componentes, que el dependiente se lo abra en la misma tienda..."

Comprobar lo que se compra es una máxima a la hora de adquirir un producto como es un ordenador. Tal vez por despiste, o tal vez intencionadamente, la cuestión es que hay gente (y no decimos que esta tienda lo sea), que se aprovecha de los escasos conocimientos informáticos de los usuarios finales para "colarles" excedentes, aunque sea de otra marca, confiando en que estos no se van a dar cuenta.
En fin, si os habéis encontrado alguna vez en una situación como ésta, o queréis compartir con nosotros otra experiencia completamente diferente, mandadnos vuestras cartas o e-mail a donde ya sabéis.

Formidable

Que los fantásticos juegos basados en el nuevo capítulo de la famosa serie cinematográfica de George Lucas, «La Guerra de las Galaxias», salgan prácticamente al mismo tiempo que la película es estrenada en Estados Unidos. Nosotros, de momento, podremos disfrutar de los increíbles «Star Wars. Episodio I: Racer» y «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» mientras esperamos que el filme sea doblado a nuestro idioma y estrenado en España.

Lamentable

La ausencia en el E3 de la compañía Origin. A pesar de que pudimos encontrarnos en los pasillos con Richard Garriot, no tuvieron representación oficial en el simposium. Aun así, supimos que el lanzamiento de «Ultima IX: Ascension» está cada vez más cerca y que dentro de muy poco todos los seguidores de la impresionante serie podrán disfrutar de las nuevas aventuras del Avatar, esta vez en 3D.



EN APOYO DE ARTISTAS **NOVELES**



La sección Panorama Audiovisión ha servido en más de una ocasión como podio de información y descubrimiento de muchos artistas noveles que, con el tiempo, se han convertido en auténticas estrellas. Llegó a nuestra redacción una carta de un lector que, lamentablemente, no incluyó sus datos personales, y que afimaba: "Hojeando las antiguas revistas de Micromanía, para ver esos maravillosos años en los que cualquier juego, por muy moderno que fuera, te iba a las mil maravillas, al final de la revista Nº 14, de marzo de 1 996, encontré que, tras recomendarnos una serie de películas recién estrenadas en el cine, como «Jumanji» o «Toy Story», incluiais un pequeño reportaje acerca de un grupo musical español que, tras haber sacado su primer disco «Sister» y, para qué vamos a engañarnos, haber tenido poca o ninguna suerte, Micromanía decidió apoyarlos y publicar un pequeño reportaje anunciando que aún había grupos buenos en nuestro país, pues viendo su primer disco se sabía que en un futuro no muy lejano (tan sólo dos años), y con su segundo disco «Devil Came to Me», iban a arrasar en el panorama independiente español. Pues bien, Dover está ahí, con ya más de 500 000 copias vendidas de su segundo disco, y a punto de sacar el tercero, han sabido dar una patada en el trasero a todos aquellos que les auguraban unas ventas de 2 000 copias solamente. En fin, daros las gracias por apoyar a un grupo que comenzando en los bajos fondos, han llegado a la cima, así como seguiros animando para que deis cuenta de todos esos grupos que empiezan a hacer sus pinillos y que se merecen un pequeño apoyo aunque sea (y no por ello malo), de una revista de informática.



Humor

por Ventura y Nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Hace 10 años...



Pues sí señores. Hace exactamente diez años, la portada de nuestro número 15 de la segunda época fue asaltada por una criatura de dientes afilados y hambre acuciante. Nos estamos refiriendo a «Tiburón», un arcade donde teníamos que liberar a las playas de Santa Mónica de tan mortal amenaza. Por suerte, aparecía también como protagonista de «Red Heat» el musculoso actor Arnold Schwarzenegger, que con sus armas y habilidad sería capaz de defendernos, al igual que los poderosos y galácticos hermanos gemelos de «Forgotten Worlds» un trepidante shoot'em up.

Lo PEOR del mes

Que Electronic Arts, a pesar de jactarse que como política de empresa tienen el traducir al castellano todos los títulos que sacan al mercado, hayan caído en picado, dejando con un par de narices a todos los amantes del buen rol que, por desgracia, no saben un idioma extranjero. Y es que no se les ha ocurrido otra cosa más que distribuir «Lands of Lore III», un título de capital importancia dentro del género, en inglés, salvo la caja y el manual. No es que el juego sea malo, es simplemente que la gran cantidad de textos existentes, y la obligación de seguir el argumento, hacen prácticamente imposible para alguien que no domine el inglés jugar plenamente a este título de Westwood. Una lástima.

¿Qué... va a pasar con el servidor de Internet para juegos de Novalogic, de nombre Nova World, que tienen pensado instalar en España?

¿Cómo... es posible que la gente de Nintendo adelante que su consola Nintendo 2000, o Dolphin, vaya a ser mejor que la PlayStation 2, cuando aún no se sabe gran cosa sobre la última?

¿Cuánta... gente se habrá bajado de Internet la versión de testeo de «Quake 3»?

¿Cuántos... usuarios hay ya del nuevo juego on line de Sony, «Everquest»?

GANADORES DEL CONCURSO SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP

Las siguientes personas han resultado ganadoras de Invitación VIP para dos personas y un juego «Superbikes W. C.»:

Jaume Nogue Porta. Barcelona
José Luis Sanromá Tato. Ciudad Real
Hernán Sanahuja Perales. Madrid
Jesús Molina López. Murcia

Y las siguientes han sido las ganadoras de un juego «Superbikes World Championship»:

Miguel Morgaz Durán. Sevilla
Manuel Aguilar Goni. Tarragona
Pablo Alejandro Riesco Silva. Valladolid
Moisés Rico Zazo. Toledo
Jesús Giménez Gómez. Valencia
Patricia Martínez Betrián. Zaragoza
Ramón Rubio Ruiz. Zaragoza
Rubén Tello Vicente. Zaragoza
Miguel Solanas Vázquez. Zaragoza
Juan Antonio Álvarez Fuente. Asturias
Félix Sánchez Martín. Guipúzcoa
Francisco José Camacho Moreno. Huelva
Fernando Balado Caínzos. La Coruña
Miguel Ángel Soto López. Almería
Antonio Miguel Poveda Sala. Alicante
Luis Medina Zamorano. Barcelona
Antonio Martín Remesal. Barcelona
Francisco García Puertas. Barcelona
Francisco Miguélez Martínez. Cádiz
Tomás Manzano Lana. Córdoba
Juan Antonio Peris Romero. Castellón
Alfonso Rodríguez Navas. Madrid
Damián Reina López. Málaga
Juan Paz Ortiz. Madrid
Jorge Martín Peribáñez. Salamanca
José Ángel Trancón Fernández. Asturias
Alexander Rodríguez Costo. Asturias
Daniel Belchi Gabarrón. Tenerife
Javier Fernández Pol. Pontevedra
David García Lázaro. Toledo
Laura Toro Merchán. Sevilla
Antonio Sansano Hernández. Alicante
Carlos Riera Sensat. Barcelona
Jordi Calmet Subirana. Barcelona
Rafael Gil Plazas. Barcelona
Alberto Pérez Devesa. Alicante
José Pablo Valero Martínez. Alicante
Víctor Manuel López Delgado. Sevilla
Rafael Martínez Valverde. Madrid
Mario Adrover Pardo. Valencia
José García Méndez. Madrid
José Miguel Rodríguez Domínguez. Málaga
Josep Colomina Mompó. Valencia
Sergio Salvador Caminal. Barcelona
Enrique Gómez Cid. Orense
Manuel Ángel García Puente. León

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuracion de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 91 654 84 19 ó 654 72 18. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 91 654 58 72 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO